Da 21 anni al vostro servizio
VIDEOGIOCHI PER PC
258
Marzo '10

Edizione solo Carta € 3,99
Edizione con DVD € 7,90

DVD

THE GAMES machine

RECENSITO!

NAPOLEON

Creative Assembly scatena nuovamente la guerra totale!

RECENSIONE ESCLUSIVA!

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

La resa dei conti tra Electronic Arts e Modern Warfare 2!

SUPREME COMMANDER 2

Sviscerato il seguito di uno degli RTS più apprezzati di sempre!

SOLO SU TGM!

ASSASSIN'S CREED II

Ubisoft ci porta indietro nel tempo, a caccia dei Templari!

DOSSIER

LA DANZA DEGLI XENOMORFI E SCATOLE DI SABBIA, PER SAPERNE SEMPRE DI PIÙ SUL MONDO PC!

THE GAMES MACHINE N°258 - MENS - ANNO 21-10 € 7,90
Sprea Editori ITALY
9 771129 232306 00258
DISTRIBUTORE: M-DIS DISTRIBUZIONE S.P.A. - MILANO
WWW.GAMESVILLAGE.IT v. 8.1

Pagina mancante

Demons are after me, demons with a black cross. They want me dead. Me! Can you imagine? If you see them, tell them to go away.

EDITORIALE

CON IL PROSSIMO NUMERO DI TGM! in allegato il GIOCO COMPLETO
The Chronicles of Riddick
Assault on Dark Athena

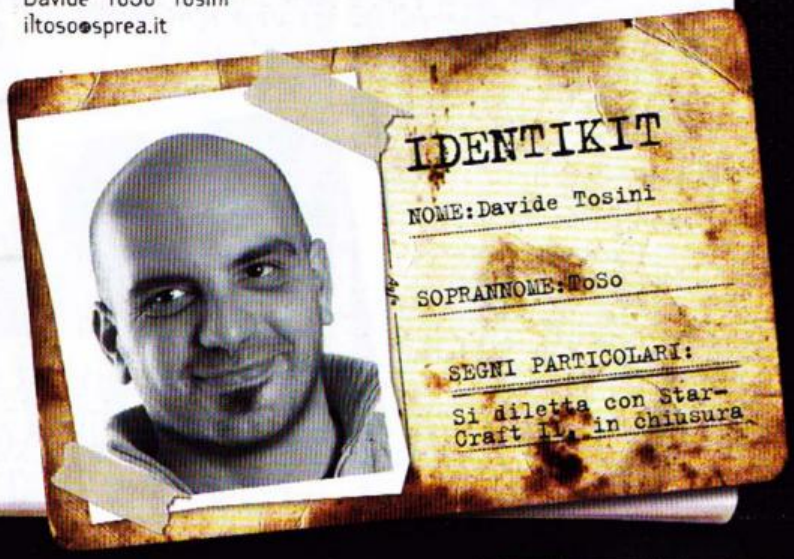
REQUIESCAT IN PACE, MA CON INTERNET

Ezio Auditore da Firenze arriva finalmente sui nostri PC, a distanza di qualche mese dalla versione console. La cosa positiva è che lo fa nella sua incarnazione più completa, con tutte le sequenze dei ricordi al posto giusto, come avrebbe dovuto essere anche su 360 e PlayStation 3, senza il teatrino dei DLC.
Assassin's Creed II è un titolo da godersi minuto per minuto e ha tutto quello che serve per trasformare un buon gioco in un grande gioco, come vi raccontiamo nella recensione esclusiva che potete trovare a pagina 46.
Eppure, la versione PC di Assassin's Creed II sta facendo parlare di sé da un pezzo, e per qualcosa che c'entra poco con l'effettivo valore di questa produzione. Ubisoft, infatti, ha deciso di abbandonare ogni forma di protezione "classica" per portare tutto online, su una piattaforma proprietaria.
La scelta, mal digerita dal pubblico, almeno osservando le prime reazioni, merita un approfondimento, perché sarebbe errato dire che ha solo lati negativi. Almeno un aspetto positivo, infatti, io sono riuscito a trovarlo: ora so con certezza che non avremo più robaccia come Starforce a infestarci i PC, e questo è solamente cosa buona e giusta.

SENZA CONNESSIONE A INTERNET, NON POTRETE GIOCARE CON ASSASSIN'S CREED II

Il problema vero, però, è rappresentato dal fatto che per poter assaporare la bellezza della Firenze virtuale confezionata da Ubisoft ogni utente avrà bisogno di una connessione a internet sempre attiva. Sì, avete letto bene, ho scritto proprio "sempre": quando si lancia il gioco, durante la partita, mentre si salvano i propri progressi "in da cloud". Sempre.
Chi ha pensato di superare l'inghippo con un semplice spegnimento del modem/disinserimento del cavo di rete forse non ha letto con attenzione quanto ho scritto poco sopra, o più probabilmente sta cercando differenti interpretazioni della parola "sempre". Occorre rielaborare il concetto: senza una connessione attiva, con Assassin's Creed II non potete giocare. E togliere il cavo porta semplicemente a perdere tutto quanto fatto dall'ultima sincronizzazione, dai progressi conseguiti alla possibilità di girovagare serenamente per Firenze, Forlì e la stupenda Venezia, magari facendo una pausa tra le viuzze di Monteriggioni.
Ora, Ubisoft non si è inventata niente, né è la prima a pensare a una soluzione di questo tipo: stando a quanto ci raccontava il Senior Producer di Command & Conquer 4, Mike Glosecki, nella presentazione di Colonia, anche l'imminente strategico di EA sfrutterà un qualcosa di simile, spostando i salvataggi sul lato server, e il concetto che sta alla base dell'account Battle.net di Blizzard non è molto differente, nella pratica.
La differenza sostanziale, però, è che se nel caso di C&C4 e di SC2 può avere effettivamente un senso l'idea di rimanere perennemente collegati a un qualcosa che ha il compito di renderci indistinguibili single e multiplayer, nel caso del titolo Ubisoft non pare esserci un motivo valido per richiedere una connessione "always on". E l'idea di "avere sempre con me" i salvataggi di AC2, francamente, non basta nemmeno come parziale giustificazione per un'iniziativa che, in Italia, viene resa ancora più indigesta dalla mancata diffusione capillare della banda larga.
L'errore da evitare è quello di pensare che si stia facendo un discorso riservato a trecento cristiani che abitano in una landa sperduta, abbarbicata su una montagna nel mezzo del niente: il digital divide è un problema serio, vero, concreto, benché non si possano scaricare sul publisher francese le colpe della nostra arretratezza tecnologica.
Intendiamoci, chi ha regalato al mondo Sam Fisher ed Ezio, Rayman e Altair tra i tanti, ha tutto il diritto di tutelare le proprie opere d'ingegno, e fa bene a farlo, almeno a mio modo di vedere. Solo, qui si rischia di dare vita al paradosso che rende preferibile procurarsi una versione illegale di un prodotto che merita tutti i soldi che costa: è questa la cosa veramente intollerabile, non l'idea della protezione in sé.
Eppure, senza andare a scomodare le console, che in molti considerano ancora il Male incarnato e sceso sulla terra, sono convinto che esistano delle soluzioni alternative, in grado sia di tutelare il publisher, sia il pubblico pagante.
La mente vola veloce a Steam, che incorpora sia i servizi di cloud computing, sia una serena modalità offline (anche in Torchlight, che pure usa il sistema di cloud per i salvataggi). Su Steam, le installazioni pirata non funzionano, e la piattaforma Steam Cloud dà modo di avere sempre con sé le cose che servono, siano esse semplici salvataggi o qualsivoglia tipo di file. In cuor mio, onestamente, non posso che augurarmi che il publisher faccia un passo indietro, almeno per i titoli non multiplayer, perché vorrei evitare di vedere anche una sola persona esaurire il credito della sua connessione "powered by chiavetta" per giocare in single player con Assassin's Creed II. Anche perché il rischio, concreto, è che quel traffico dati venga impiegato per scaricarlo libero da protezioni, il gioco.

Davide "ToSo" Tosini
iltoso@sprea.it



SOMMARIO

MARZO 258

THE GAMES machine

PAGINA 64
SUPREME COMMANDER 2

PAGINA 76
RACE ON

PAGINA 82
VENETICA

PAGINA 80
ALICE IN WONDERLAND

PAGINA 36
I PIRATI DEI CARAIBI

PAGINA 114
TIME MACHINE RELOADED

PAGINA 46
ASSASSIN'S CREED 2

PAGINA 54
BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

CONTENUTI DI QUESTO MESE

Rubriche

129 Adso!
130 Backstage
116 Bovabyte
110 Consolemania Corner
3 Editoriale
118 Euforia Paradossa
88 Fragzone
16 Games Village
6 Gioco Allegato
96 Hardware
122 Mobile Zone
127 Raffosentiqua
10 Silver Zone
123 Talent Zone
106 TecnoTGM
86 TGM After
120 TGM Calendar
124 TGM Mail
114 Time Machine Reloaded
34 ToSo's Intro
85 Try & Buy
18 Voci di corridoio

Dossier

28 La danza degli Xenomorfi
22 Scatole di Sabbia

Preview

42 Black Prophecy
40 Front Mission Evolved
36 I Pirati dei Caraibi
38 LEGO Universe

Review

80 Alice in Wonderland
68 Aliens Vs Predator
46 Assassin's Creed 2
54 Battlefield Bad Company 2
74 Greed - Black Border
60 Napoleon: Total War
76 Race On
78 Superstars V8 Next Challenge
64 Supreme Commander 2
82 Venetica
72 Wings of Prey

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Davide Tosini iltoso@sprea.it

VICE GAMESVILLAGE
Claudio Todeschini keiser@sprea.it

COVERMOUNTING
Luca Fassina lucafassina@sprea.it

REDATTORI
Mirko Marangon, tmb@sprea.it
Raffaele Sogni, raffo@sprea.it
Ivan Conte, kikko@sprea.it

IMPAGINAZIONE
Nicolò Digiuni, nicolodigiuni@sprea.it

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi, lauragrazzi@sprea.it

HANNO COLLABORATO
Adso Da Melk, adso@sprea.it
Paolo Besser, paolone@sprea.it
Matteo Lorenzetti, elvin@sprea.it
Paolo Davide Lumia, masca@sprea.it
Massimo Nichini, nkz@sprea.it
Massimo Svanoni, xam@sprea.it
Tobia Bearzotti, tobix@sprea.it
Davide Comunello, davidecomunello@sprea.it
Mario Baccigalupi, secondvariety@sprea.it

Sprea editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l
Via Torino, 51 - 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1
Fax (+39) 02.926263147
editori@sprea.it - www.sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

MARKETING E PROMOZIONE:
Walter Longo

ABBONAMENTI
Disponibili solo in versione con DVD.
Si risponde solo alla mail
abbonamenti.tgm@sprea.it
o al fax 02/700537672
www.tgmonline.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo in versione con DVD,entro un anno dalla pubblicazione. Si risponde solo alla mail arretrati@sprea.it
o al fax 02/700537672

STAMPA
Grafiche Mazzucchelli, Seriate (BG)

CARTA
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUTORE
M-Dis Distribuzione S.p.A. - (Milano)

THE GAMES MACHINE
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 numero 587 Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento postale -D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano . Una copia: euro 3,99; edizione DVD 7,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo Paglianti paolopaglianti@sprea.it

Copyright Sprea Editori S.p.A. La Sprea Editori è titolare esclusiva di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte.

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy d.lgs. 196/03) Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea Editori S.p.A. (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato.

L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non sarà restituito.

GIOCO ALLEGATO

A cura di: A cura di Mirko "TMB" Marangon giocoallegatotgm@sprea.it

CPU: Single core 1,5 GHz (Single core 2,4 GHz) **RAM:** 512 MB (1 GB) **SCHEDA VIDEO:** Radeon 9600/GeForce 5700 con 128 MB (Radeon 850XT/GeForce 6800, 256 MB) **SPAZIO SU HD:** 3 GB **CONNESSIONE:** ADSL
SVILUPPATORE: Ino-Co **PUBLISHER:** 1C Company **MULTIPLAYER:** LAN - Internet **LOCALIZZAZIONE:** completa
SITO: fantasywars.1cpublishing.eu

FANTASY WARS

Dopo una breve pausa, si riapre la stagione del Gioco Allegato a The Games Machine con Fantasy Wars, un appassionante strategico a turni ad ambientazione fantasy.

Fantasy World è il più classico degli strategici a turni, caratterizzato dall'immancabile terreno esagonale, visivamente migliorato grazie a un motore grafico in 3D (The Engine) sviluppato dalla SkyFallen Entertainment. Come in ogni RPG epico che si rispetti, a scontrarsi per il dominio sul mondo vi saranno le specie che da sempre caratterizzano libri, film e videogiochi fantasy: gli umani da una parte, gli orchi dall'altra, con nani ed elfi di contorno. Il gioco è suddiviso in tre grosse campagne, tutte caratterizzate dallo stesso filone narrativo: in ognuna di queste voi sarete i leader indiscussi di una delle razze e, a capo di un esercito sempre più numeroso e armato, dovrete combattere, evolvervi, imparare l'arte della magia e soprattutto quella della guerra.

Fantasy World è il più classico degli strategici a turni, caratterizzato dall'immancabile terreno esagonale

CD GUASTI O MANCANTI?

I CD e i DVD di TGM sono di buona qualità e dovrebbero essere esenti da errori di duplicazione. Tuttavia, trattandosi di una produzione industriale su vasta scala, è possibile che qualche esemplare difettoso sfugga ai controlli. Generalmente, quando un supporto è difettoso mostra dei segni inequivocabili: graffiature, tagli o spaccature sul lato dove sono registrati i dati, assenza di file o cartelle che in teoria dovrebbero esserci, lettura estremamente lenta o impossibile. In questi casi, noi suggeriamo sempre di provare il disco su un secondo computer, o per lo meno su un altro lettore. A volte capita anche che nella confezione manchi un CD, o ne sia stato inserito uno sbagliato. In tutti questi casi, potrete ottenerne una copia sostitutiva inviando un'email all'indirizzo aiutocd@sprea.it. Ricordatevi di specificare sempre il titolo del gioco difettoso, la rivista e il mese di pubblicazione: ci aiuterà a sostituirlo nel più breve tempo possibile. Per tutti gli altri tipi di problemi tecnici, dovete fare riferimento al forum Gioco Allegato sul sito www.gamesvillage.it, nella sezione "Forum TGM0". Prima di richiedere una sostituzione, però, controllate sempre il box "\TGM\SUPPORT": magari la soluzione del problema è già lì!

▲ *La torre dell'Accademia di Licvetur svetta sullo sfondo.*

▲ *I Paladini sono senza dubbio le truppe a cavallo più potenti che l'esercito umano può schierare.*

▲ *Come sempre le unità volanti posso darvi un vantaggio tattico notevole.*

/TGM/SUPPORT (OVVERO: PRIMA DI LAMENTARVI LEGGETE QUI!)

Come sempre, pubblichiamo una lista dei problemi "già noti" e delle possibili soluzioni (se ce ne sono). Se avete un problema che non rientra in questa casistica, vi consigliamo di collegarvi all'area GIOCO ALLEGATO del forum di TGM su GamesVillage.it. Questo è l'unico indirizzo dell'assistenza tecnica, eventuali email inviate ad altri indirizzi verranno ignorate. Ricordatevi sempre di controllare che il vostro computer soddisfi tutti i requisiti hardware del gioco, che i driver della scheda video, della scheda madre e della scheda audio siano i più aggiornati, che le librerie DirectX siano correttamente installate e funzionanti. Prima di contattarci, inoltre, assicuratevi di aver letto il file leggimi fornito con il gioco e il suo manuale d'uso. Se dovete comunicarci un problema, non dimenticatevi di elencare tutta l'esatta configurazione del vostro PC (sistema operativo, processore, memoria, scheda video, DirectX). Senza queste informazioni non vi possiamo aiutare.

-Ho installato la patch che ho trovato su Internet, ma ora il gioco non parte più e mi chiede di inserire il DVD.
Purtroppo la patch presente su alcuni siti, nota con il nome di "fw_patch_11.02.2008.exe", non è compatibile con l'edizione allegata a TGM. Se l'avete installata, l'unico modo per far ripartire il gioco è reinstallarlo da capo.

- Durante le scene di intermezzo riscontro strane scie, il contrasto diventa eccessivo e, in più, visualizzo tutta una serie di artifizi grafici. Possiedo una scheda grafica nVidia.
Il problema è noto e si può verificare con diverse combinazioni di driver, schede video e versioni di DirectX. Si tratta di un'incompatibilità con il modo in cui viene gestito l'antialias dalle GPU Nvidia. Si può risolvere andando nel "pannello di controllo NVIDIA" (tasto destro del mouse in un punto qualsiasi del desktop), quindi Impostazioni 3D/Gestisci le impostazioni 3D: qui occorre controllare che la voce "Antialias - Impostazione" si trovi modalità "Controllato dall'applicazione".

- Ogni tanto le unità diventano invisibili
Purtroppo capita in alcuni casi e non esiste una soluzione sicura al 100%. Per risolvere temporaneamente la cosa si può provare a salvare la missione in corso e quindi ricaricare.

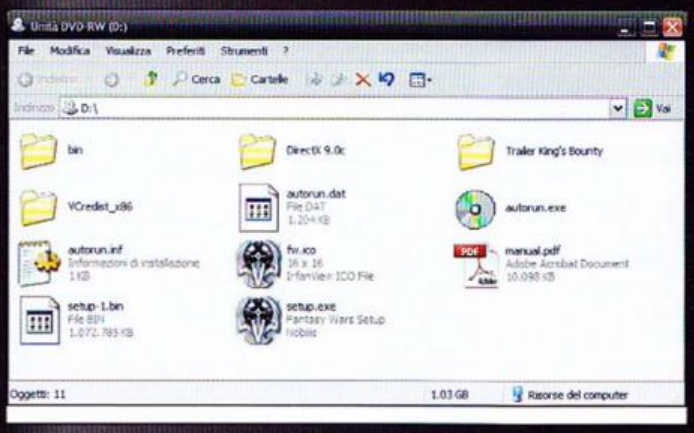
- Esiste un modo per disabilitare lo "splash screen"?
Usando Esplora Risorse spostatevi nella cartella dove avete installato il gioco (solitamente C:\Programmi\Nobilis\Fantasy Wars), quindi entrate dentro locdata\video e cancellate i file 1C_logo_ENG.ogm, Ino_Co_logo.ogm, Nobilis_logo.ogm. In ogni caso fate un backup di questi file, che non si sa mai...

- Non si vede il puntatore del mouse!
Capita se avete attivato l'opzione trail del mouse, quella che praticamente simula una scia di puntatori dietro a quello principale. Non è compatibile in alcun modo con Fantasy Wars, quindi va disabilitata.

- Vorrei recuperare i miei salvataggi prima del formattone, ma non li trovo...
Effettivamente li hanno ben nascosti. Andate nella cartella dove avete installato il gioco, quindi entrate dentro Profiles/Profile.01 e copiate tutto il contenuto in un luogo sicuro.

INSTALLAZIONE

Questa procedura è valida per Windows XP, Vista e Windows 7. Le versioni precedenti di Windows non sono supportate. Vi preghiamo di eseguire la procedura correttamente. Qualora il gioco non funzionasse, prima di contattarci, provate a reinstallarlo seguendo passo dopo passo tutte le istruzioni:



1. Inserite il DVD del gioco nell'apposito lettore. Se la procedura di installazione parte automaticamente, andate al punto 3.

2. Come mostrato nella foto, aprite i contenuti del lettore ottico per mezzo delle Risorse del Computer, quindi avviate il programma **autorun.exe**.

3. Si aprirà una nuova finestra, dove fra le altre cose potrete accedere al manuale di gioco in Italiano, installare Acrobat Reader e le DirectX 9.0c. In ogni caso, cliccate su Installa e quindi su Avanti.

4. Accettate il contratto di licenza selezionando l'apposita opzione e fate clic su **Avanti**.

5. Di norma il gioco si installerà in C:\programmi\Nobilis\Fantasy Wars. Se volete scegliere una destinazione diversa cliccate su **"sfoglia"** e selezionate una cartella a vostro piacimento. Premete **Avanti**.

6. Vi verrà domandato se desiderate installare l'icona del gioco sul desktop e nel menu di Avvio veloce (detto anche menu Start). A voi la scelta, quindi cliccate ancora su **Avanti** e infine su **Installa**.

7. Attendete che la procedura sia conclusa.

8. Alla fine dell'installazione vi verrà chiesto se installare le DirectX 9.0c. Anche se avete un sistema operativo tipo Vista o Windows 7 è consigliabile non saltare questo procedimento: in ogni caso l'installer è sufficientemente intelligente da non creare danni alle versioni già pre-

GUIDA ALL'INTERFACCIA

1) Fine Turno
Come è facilmente immaginabile, essendo questo un gioco a turni, una volta fatte le proprie mosse occorre premere su questa icona per andare avanti.

2) Pannello esercito ed elenco unità
Tutte le unità a vostra disposizione sono presenti in questa sezione. Potete vedere anche che tipo di azione può svolgere l'unità selezionata: verde significa che può muoversi, rosso che può attaccare, grigio che non può fare nulla per il turno in corso.

3) Elenco riserve
Durante le missioni è possibile accedere alle riserve, cioè tutte quelle unità che avete deciso di non schierare nella battaglia in corso. In alcuni casi si può ricorrere all'aiuto di eserciti di città vicine.

4) Frecce Avanti, Indietro, Salta
Si può saltare da un'unità all'altra utilizzando le frecce in questione. L'opzione salta è utile per passare direttamente a una nuova categoria (tipo da paladini a ranger).

5) Tipo di terreno su cui si muove l'unità selezionata

6) Livello di esperienza attuale.

7) Nome dell'unità.

8) Numero di soldati e di feriti nell'unità.

9) Icona relativa al reclutamento.

10) Icona relativa all'arresto.

11) Pannello unità sotto il puntatore
Tutto questo gruppo serve a fornire al giocatore ogni possibile informazione sull'unità attualmente selezionata.

12) Griglia
L'icona in questione serve per attivare e disattivare la griglia a esagoni. Può essere utile per avere una maggiore visione dell'area di gioco.

13) Vessilli
Questa icona vi permette di passare a varie modalità di visualizzazione dei vessilli, il colore dei quali determina la fazione di appartenenza. Inoltre possono fornire indicazioni relative all'unità selezionata, se è in grado di muoversi, attaccare e via discorrendo.

14) Visuali predefinite
Fa le veci della rotellina del mouse per quanto riguarda lo zoom sull'area di gioco. Cliccando una volta, la visuale sarà estremamente ravvicinata, due volte a media distanza, mentre con tre clic si ha una visione più completa.

15) Mappa tattica
Una mappa esterna vista dall'alto, dove è possibile osservare le varie città, i luoghi della missione in corso e le unità schierate.

16) Elenco missioni
Tutte le informazioni relative alla missione in corso e a quelle completate e/o fallite, le trovate qui. Ve ne sono anche di facoltative, utili per migliorare le statistiche, mentre quelle a tempo avranno di fianco un numero che rappresenta la quantità massima di turni concessi per portarle a termine.

COMANDI GENERALI

Di seguito, trovate la lista dei comandi più utili, con le relative funzioni.

INVIO:
Conferma e applica
Messaggio successivo in un dialogo
Fine del turno

ESC:
Torna alla finestra precedente
Annulla
Salta un filmato/dialogo
Menu in partita
Chiude la finestra di messaggio

SPAZIO:
Salta filmato
Chiude finestra dialogo
Messaggio successivo
TAB: Passa da un'unità all'altra
. (punto): Unità successiva
, (virgola): Unità precedente
/: Salta unità
F5: Salvataggio rapido
F6: Menu di salvataggio
F9: Caricamento rapido

F10: Menu di caricamento
Shift premuto: Seleziona un'unità volante col mouse
Q: Registro missione
X: Riposo
C: Recluta
M: Mappe della missione
I: Informazioni unità
B: Compravendita unità
H: Visualizza griglia
N: Modifica visualizzazione vessilli

F: Centra visuale sull'unità selezionata
V: Cambia visuale
CTRL+\: Apre finestra chat multiplayer
Tasti W-A-S-D: Movimento visuale
PagSu - PagGiù: avvicina - allontana visuale
Ins/Canc: ruota visuale
Stamp: grabba un'immagine del gioco

UNA STORIA PERSA NEL TEMPO

Le cronache di Fantasy Wars si confondono nei secoli che furono. Si dice che solo i draghi più antichi ricordino la nascita delle prime tribù di umani, elfi, nani e orchi. In ogni caso, queste tribù si sono date battaglia fin da subito, quindi diciamo che a parte qualche breve periodo, le terre di Illis non sono mai state particolarmente tranquille. Gli umani, tanto per cominciare, hanno subito cacciato gli orchi a calci nel sedere, spingendoli nelle pianure più a sud, nelle cosiddette lande di Verks. Al nord, invece, la vita prosperava, in quello conosciuto come l'impero di Eolia: per ben quattro secoli la cultura, il commercio, la scienza, l'arte e la filosofia sono cresciute di pari passo con il culto per gli dei e lo studio delle arti magiche. E centinaia e centinaia di schiavi si sono fatti un mazzo tanto per costruire acquedotti, templi e palazzi sontuosi. In ogni caso, la pacchia è finita il giorno in cui una stella è precipitata sul pianeta, spazzando via intere civiltà e facendo cadere il mondo nell'oscurità più assoluta. Giunse Farrakh, il signore del Male, che dichiarò guerra all'umanità intera, la quale cercò di salvarsi alleandosi con Elfi e Nani nella speranza di sconfiggere le immense armate nemiche. Fu un bagno di sangue, che si risolse solo quando il generale Marcus, a capo di un esercito umano, sacrificò la propria vita per la vittoria.
Ma Eolia non si riprese mai: gli schiavi delle province vicine si ribellarono, le forze imperiali si concentrarono per restituire un minimo di splendore alla capitale e, nel corso degli anni, il territorio si frammentò in tante piccole cittadine in lotta costante.
Nacque in seguito il culto di Solitarius (che fra l'altro provocava cecità nei suoi adepti), una nuova religione basata sull'adorazione del generale Marcus, la cui spada stessa divenne un simbolo sacro. Ah, poi ci sono quegli orchi cacciati secoli prima... ecco, diciamo che quelli sono un filo infuriati e bramano vendetta nei confronti degli "sporchi umani". Da qua in avanti, la storia la scriverete voi...

Il bagno di sangue si risolse solo quando il generale Marcus, a capo di un esercito umano, sacrificò la propria vita per la vittoria

STRATEGHI IN CINQUE MINUTI

Fantasy Wars ha principalmente tre modalità di gioco: la prima, Campagna, vi mette nelle condizioni di affrontare una missione via l'altra scegliendo fra due fazioni, Umani e Orchi. La terza campagna, quella dell'Alleanza, diventerà disponibile solo dopo aver completato le altre due. La modalità Singola si commenta da sola, mentre in Multigiocatore potrete scegliere se darvele di santa ragione online, in rete locale o direttamente su un solo PC (del resto, è un gioco a turni).
Non mancano i tutorial, che vi consigliamo vivamente di affrontare visto che sono l'unico modo concreto per imparare a giocare. Non saltateli a meno che non abbiate una certa dimestichezza con il genere, di sicuro appassionante, ma piuttosto duretto da masticare se non siete molto avvezzi ai giochi da tavolo.
Ricordate inoltre che il manuale in Italiano è presente nella cartella di installazione di Fantasy Wars. Per visualizzarlo occorre installare preventivamente Adobe Acrobat Reader, fornito sia nel DVD di Fantasy Wars, sia nel SilverDVD, sezione Shareware.

SILVERZONE

A cura di: Raffaele "Raffo" Sogni raffo@sprea.it

DVD DEMO

Salve a tutti gente bella! Questo mese, oltre ai soliti demo di gioconi, abbiamo accuratamente selezionato alcune versioni dimostrative di titoli meno noti ma non per questo non meritevoli di essere presi in considerazione! Inoltre, a completare l'offerta ci pensa una carrellata di video in HD particolarmente corposa e la solita, succulenta FragZone.

AVVERTENZE

L'interfaccia grafica è stata realizzata a una risoluzione di 800x600 a 16 milioni di colori. Essendo realizzata in standard Macromedia Flash può essere ingrandita senza alcun problema, anche a pieno schermo, senza alcuna limitazione in quanto a risoluzione video. Qualora abbiate la necessità di cambiare la profondità di colore, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e, infine, inserite il parametro "16.8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori. I DVD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore DVD che legge con estrema fatica il disco (o che non lo legge del tutto). In tal caso, non disperate: sarà infatti sufficiente inviare una e-mail all'indirizzo:

aiutocd@sprea.it

chiedendo la sostituzione del disco difettoso.
Il Silver DVD, inoltre, prevede l'autoplay automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente tenendo premuto il tasto SHIFT all'inserimento del DVD nel lettore.

DARK VOID

Genere: Sparatutto **Sito:** www.darkvoidgame.com

In Dark Void impersonerete Will, un tranquillo pilota il cui aereo precipita nel triangolo delle Bermuda e si trova proiettato in un mondo parallelo. Qui fa la conoscenza di altri disperati come lui e di una minaccia aliena, chiamata The Watchers, che ha l'obiettivo di far danni nel mondo dal quale proviene Will. Dotato di un Jet Pack e di tanto buon umore, il nostro eroe sarà chiamato a far fuori nemici a colpi di arma da fuoco, con combattimenti a mezz'aria ma anche sulla terra ferma... insomma, un gioco che si sviluppa in tutte le direzioni e che non mancherà di divertirvi.
Per quanto concerne il demo, come ho detto nel Videogiornalino dei Videogiochini, ha un'installazione piuttosto lunghetta, comunque non disperate, è sufficiente avere un po' di pazienza perché tutto parta regolarmente. Prima di farvi iniziare a sparare ai cattivi, il gioco vi illustrerà le potenzialità del vostro jetpack e vi darà modo di ambientarvi, quindi anche se non siete particolarmente ferrati nella pratica degli sparatutto, non dovreste avere grossi problemi.

TALES OF MONKEY ISLAND CHAPTER 5

Genere: Avventura Grafica **Sito:** www.telltalegames.com/monkeyisland

E così siamo arrivati all'ultimo capitolo della serie targata Telltale. Coloro che hanno atteso questo episodio per giocarli tutti, stiano pur tranquilli che in questa sede non forniremo spoiler di sorta. A ogni modo, questo demo introduce al quinto capitolo, chiamato Rise Of The Pirate God ed è probabilmente il più lungo e per certi versi complesso di tutti. Non c'è molto altro che vi possiamo dire senza fornirvi informazioni sgradite, se non che l'ambientazione, come potrete constatare voi stessi, è più "darkeggiante" dei precedenti quattro episodi, ma questo senza che vengano meno le situazioni comiche e i dialoghi surreali. Insomma è il Monkey Island di sempre, anzi, forse è il miglior capitolo dalla saga. Ah, quasi dimenticavo, il demo dura 40 minuti, quindi usateli saggiamente!

STRENGTH & HONOUR 2

Genere: Strategico **Sito:** www.ezgame.com/SNH2/

Benché non rientri nei miei titoli preferiti, Strength & Honour 2 merita tutta la vostra attenzione. Come prima cosa, va detto che il gioco è ambientato nel 232 dopo Cristo, un'epoca teatro di conflitti che vanno dall'estremo ovest (cioè Europa) ed estremo est (cioè Cina). Un mondo tanto in subbuglio è evidentemente il luogo migliore per ambientare uno strategico come questo, nel quale potrete scegliere a quale fazione dedicare il vostro tempo: il numero di civiltà del resto è ragguardevole e comprende quella romana, persiana, unna, egiziana e molte altre. Le due caratteristiche più interessanti di Strength & Honour 2 sono la possibilità di combattere sia a turni sia in tempo reale e la forte commistione tra strategia ed elementi tipici dei city builder, come diplomazia e gestione del sistema economico. Da provare.

ZOMBIE DRIVER

Genere: Guida spericolata **Sito:** www.zombiedriver.com

Chi si ricorda Crazy Taxi? Il titolo targato SEGA che alcuni anni fa riscosse un notevole successo, oggi è stato rivisitato in chiave horror. La storia narra di una terribile esplosione in una centrale chimica, i cui gas tossici hanno infettato gran parte della popolazione e trasformato gli abitanti (animali compresi) in zombie affamati di carne fresca. Voi ovviamente siete scampati all'intossicazione e, a bordo del vostro taxi, avrete il compito di andare a recuperare e portare in salvo i superstiti. Zombie Driver è dotato di uno stile grafico piuttosto gradevole, mentre la giocabilità è garantita da moltissime missioni dalla difficoltà crescente e da una notevole quantità di potenziamenti, che vi consentiranno di equipaggiare il vostro veicolo con armi assortite ma anche di cambiarlo in favore di automezzi più resistenti o veloci... insomma è un gioco molto accattivante, che merita di avere un buon successo di pubblico.

GERMAN TRUCK SIMULATOR

Genere: Simulatore di camion! **Sito:** www.germantrucksimulator.com

Siete amanti della Germania? Adorate fare allegre gite a bordo di mastodonti a 12 ruote? Perfetto, German Truck Simulator è il titolo che fa al caso vostro. In questo gioco, infatti, non sarete chiamati solo a scorrazzare a bordo del vostro pachidermico mezzo, ma anche a fare consegne da una città all'altra, rispettando il codice della strada e anche rispondendo economicamente dei danni arrecati ai veicoli che andrete a colpire. Il prodotto targato SCS Software è piuttosto curato: nel gioco sono presenti numerose città, ricche di dettagli e di elementi che le contraddistinguono. Come era lecito aspettarsi, inoltre, particolare cura è stata dedicata alla riproduzione dei veicoli che guiderete, per fornire una simulazione il più accurata possibile. La demo vi permette di scorrazzare liberamente per l'area di gioco per un'ora: dateci dentro, e occhio agli incidenti!

TUTTI DA GUARDARE!

Ecco un'accurata selezione dei trailer dei giochi più attesi, molti dei quali in alta definizione!

Aliens Vs Predator
Dragon Age: Origins - Awakening
Star Trek Online
Age of Conan - Rise of the Godslayer
Battle of the Immortals
Battlefield Heroes: Vampires Vs Werewolves
Battlefield: Bad Company 2
Bioshock 2
Commander: Conquest of the Americas
Divinity II – Ego Draconis
Fallout - New Vegas
Galcon Fusion
Interstellar Marines
Just Cause 2
Metro 2033
SEGA All-Stars Racing
Star Trek Online
Superstars V8: Next Challenge

DUNGEON DEFENSE

Genere: Action RPG **Sito:** trendyent.com/projects/dungeon-defense

Dotato di un aspetto grafico davvero accattivante (non a caso usa l'Unreal Engine), Dungeon Defense è definito dagli stessi programmatori come appartenente al genere Tower Defense e Acion RPG... insomma, un miscuglio di generi che comunque ben si amalgamano per dar vita a un prodotto intrigante e divertente. Nel gioco potrete manovrare uno dei quattro personaggi a disposizione (ognuno dotato di differenti capacità) e creare le condizioni per salvare la vostra preziosa pellaccia, quindi utilizzare magie assortite andando incontro ai nemici in pieno stile action e creare trappole per far fuori orde di demoni. Da non sottovalutare, infine, che far fuori nemici procura dei punti esperienza, che porteranno il personaggio a salire di livello potenziando di conseguenza le varie caratteristiche.

NEW STAR TENNIS

Genere: Sportivo **Sito:** www.newstartennis.com

New Star Tennis è un gioco di tennis decisamente improntato alla simulazione (o quanto meno lo è ben più dei vari Virtua Tennis), ma racchiude anche molto di più nel suo eseguibile. Nel corso della carriera, infatti, potrete decidere quando allenarvi (e quindi migliorare le vostre caratteristiche di giocatore), ma anche di riposarvi e soprattutto di svagarvi. Ebbene sì, il gioco mette a disposizione numerose attività ludiche, come andare al casinò (dove giocare alla roulette, a black jack e alla slot machine), assistere a corse di cavalli, partecipare a gare di go-kart, di freccette e molto altro. Tutte queste attività vi faranno guadagnare (o perdere) dei soldi, da investire nella vostra carriera di tennisti. Nonostante lo stile grafico un po' povero, New Star Tennis nasconde una profondità che sarebbe bello ritrovare anche in produzioni più blasonate.

CYBER WING

Genere: Sparatutto **Sito:** www.cyber-wing.net

Cyber Wing è un gioco ibrido che unisce il genere RTS con quello degli sparatutto. Ambientato nel futuro, in Cyber Wing potrete creare unità, ma anche andare alla bersagliera alla conquista di postazioni nemiche con visuale in terza persona o in soggettiva. Nel gioco completo potrete disporre di otto differenti veicoli (tra cui anche velivoli) e disputare battaglie che coinvolgono fino a quattro giocatori contemporaneamente (due per squadra)... se invece volete affrontare l'avventura in solitaria, sappiate che vi attendono otto allegre missioni.

WIZARD LAND

Genere: Puzzle Game **Sito:** www.rumbic.com/games/wizard-

Partiamo dall'assunto che, essendo un puzzle game, Wizard Land ha una storia che è assolutamente prescindibile. Certo, se siete ansiosi di conoscerla c'è sempre il sito ufficiale del gioco, oppure dovrete accontentarvi di sapere che c'è di mezzo un mago, una terra in pericolo, draghi, fate, gnomi e cuccioli di piccione. Wizard Land è dunque un puzzle game: lo scopo del gioco è di individuare gemme di un determinato tipo, raccolte in tre o più elementi, e farle esplodere. Questo provocherà la caduta di altri elementi che andranno a creare ulteriori combinazioni e così via. Nell'area di gioco, inoltre, vi verranno forniti degli obiettivi, che per esempio potrebbero consistere nel far giungere un oggetto in un determinato punto... sempre ovviamente facendo saltare gli elementi. Insomma detto così non rende ma è molto divertente e inoltre il demo vi darà modo di giocare a parecchi livelli e alle tre modalità di gioco inserite nella versione completa.

ZOMBILUTION

Genere: Sparatutto **Sito:** zombilution.com

Zombilution è uno sparatutto piuttosto atipico con visuale a volo d'uccello. Prima di tutto, lo stile grafico si basa su foto satellitari della città di Washington: a voi spetterà l'ingrato compito di far fuori i civili impauriti dall'attacco degli zombie. Inoltre potrete assoggettare al vostro volere un buon numero di non morti, che vi seguiranno e vi daranno una mano.

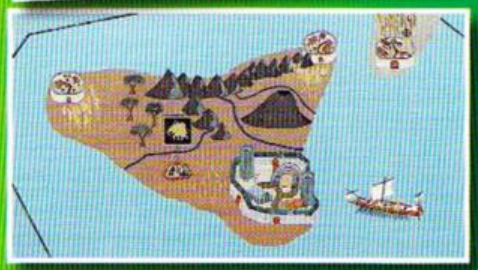
La versione completa di Zombilution darà modo di affrontare 8 livelli, ognuno dotato di diversi obiettivi da portare a termine e appartenenti a differenti zone della città statunitense. Nel demo, invece, avrete a disposizione un solo livello (il primo), grazie al quale prenderete dimestichezza con il (poco intuitivo) sistema di controllo.

HANNIBAL: ROME AND CARTHAGE IN THE SECOND PUNIC WAR

Genere: Strategico in tempo reale **Sito:** www.forcedmarchgames.com

Anche se dal titolo non lo si potrebbe mai dedurre, Hannibal: Rome and Carthage in the Second Punic War è un RTS che vi farà rivivere gli accadimenti della Seconda Guerra Punica, cioè (se la memoria non m'inganna) circa 200 anni prima della nascita di Gesù bambino. Teatro della battaglia furono l'Italia, la Spagna e l'Africa. Il prodotto targato Forced March Games dunque affronta un periodo storico ben delimitato, concentrandosi sulle principali battaglie (soprattutto navali) che hanno deciso le sorti della guerra in questione.

Peculiarità del gioco è indubbiamente il comparto grafico: si tratta infatti di uno stile tipico "dell'epoca", fatto di tinte pastello e di un particolarissimo e distinguibile tratto. Insomma, appare evidente la volontà dei programmatori di far immergere il videogiocatore nel periodo trattato, anche attraverso la componente visiva.



FRAGZONE DVD

A cura di: Matteo "Elvin" Lorenzetti Elvin@Sprea.it

In te, o Raffo, noi crediamo: dacci anche questo mese il nostro mod quotidiano e liberaci da quelli di piccole dimensioni...

Nuove missioni per ArmA II grazie all'editor e alla buona volontà della community.

Contenuti FRAGZONE DVD

- RENEGADE X MOD PER UNREAL TOURNAMENT 3
- LIVING HELL MOD PER CRYSIS
- HARDQORE 2 MOD PER DOOM 3
- EASTERN FRONT MOD PER COMPANY OF HEROES
- CALL OF WARHAMMER MOD PER MEDIEVAL 2: TOTAL WAR
- CHESTY PULLER MISSION PER ARMA II
- EPSILON EUSKADI MOD PER RFACTOR

Per una buona volta eccoci accontentati! Dopo le astinenze dei mesi scorsi, abbiamo finalmente a disposizione una FragZone DVD di notevoli dimensioni: d'altronde questo mese non potevamo fare diversamente per due motivi. Era necessario recuperare il mod del mese che non aveva trovato spazio all'interno del DVD del mese scorso (il corpulento Renegade-X), ma soprattutto condensare tutto il meglio del mese di gennaio per quanto riguardava gli inediti. Ci siamo sicuramente riusciti, proponendovi una selezione che vi garantirà parecchie ore di divertimento supplementare. Una citazione speciale la merita sicuramente lo spettacolare Eastern Front per Company of Heroes. Un gruppo di appassionati è infatti riuscito nell'impresa di realizzare una fazione completamente nuova per l'ottimo strategico di Relic curando ogni singolo aspetto nella programmazione di unità, edifici e dottrine. Un vero e proprio capolavoro di attenzione al dettaglio di cui parliamo diffusamente anche nelle pagine della FragZone di questo stesso numero. È un periodo molto importante per quanto riguarda gli strategici: oltre a Eastern Front, anche un altro mod per Medieval 2 Total War, Call of Warhammer, pare avere le carte in regola per dare agli appassionati di Games Workshop un buon motivo per recuperare una copia dello strategico medievale realizzato da Creative Assembly. Anche gli sparatutto questo mese vengono degnamente rappresentati e lo facciamo andando a pescare il principe della grafica superspinta e il Re delle simulazioni di combattimento a tutto tondo. Il Living Hell mod per Crysis vi permetterà di giocare tre livelli ottimamente realizzati in una giungla assolutamente letale. Molto bello anche il lavoro proposto da Chesty Puller, una missione unica molto lunga per ArmA 2 che vi porterà via parecchie ore del vostro tempo. In chiusura, due mod molto diversi tra loro in termini di impegno richiesto al giocatore: il primo è la versione finale dell'ottimo Hardqore mod per DooM 3 che converte lo sparatutto id software in uno shooter a scorrimento orizzontale di notevole qualità. Per tutti gli appassionati della guida virtuale, invece, proponiamo una delle vetture meglio realizzate in senso assoluto per rFactor, la Epsilon Euskadi 1. Negli ultimi mesi abbiamo notato che la produzione per il simulatore ISI è un filo rallentata per cui, d'ora in avanti, inizieremo a proporvi i migliori mod che abbiamo lasciato indietro in passato, aspettando in religioso silenzio l'arrivo di rFactor 2.

Un inferno vivente per Crysis nelle tre mappe dell'omonimo mod.

La Epsilon Euskadi in tutto il suo splendore per gli appassionati di rFactor.

Pagina mancante

GAMES VILLAGE

A cura di: Claudio "keiser" Todeschini (keiser@gamesvillage.it), Raffaele "Raffo" Sogni (raffo@gamesvillage.it)

WWW.GAMESVILLAGE.IT

Questo mese si parla di giochi usati e di come i publisher stiano cercando in ogni modo di farli sparire dalla circolazione. Ma anche di altre cose, eh!

Di quando in quando si aprono dei cosiddetti "dibattiti" in merito a determinati argomenti (videoludicamente parlando, intendo). Perlopiù si tratta di pirateria, o di sistemi di protezione piuttosto invasivi e che finiscono per penalizzare maggiormente gli utenti onesti rispetto a quelli che invece preferiscono – diciamo così – altre strade. L'argomento che ha tenuto banco di più questo mese è scaturito proprio dall'annuncio fatto da Ubisoft relativo al suo Online Services Platform, servizio che in futuro verrà utilizzato per tutte le nuove uscite su PC del publisher francese, che offrirà qualche vantaggio – la possibilità di tesaurizzare in remoto i salvataggi, per esempio – ma che rischia di creare ben più malumore. Richiederà infatti l'accesso a internet non solo per attivare il gioco la prima volta, ma a ogni sessione, per tutta la sua durata e anche nelle modalità in single player, al punto che se vi cade la connessione durante una partita il gioco si metterà in pausa mentre cerca di riconnettersi. Giocatori che storceranno il naso? Parecchi, a partire da chi non ha una connessione flat (ok, non sono tantissimi, ma insomma...), a chi gioca sul portatile e si sposta in treno o per aeroporti (anche qui, non tantissimi, ma ancora insomma...), a chi magari si ritrova per un giorno o due senza rete per un banale guasto tecnico (che già non puoi andare su internet, se manco puoi giocare figuriamoci!) e in generale tutti coloro che non adorano l'idea di un grande fratello che "telefona a casa" continuamente mentre giocano. L'aspetto più importante, e che ha aperto il successivo dibattito, riguarda il fatto che i giochi così acquistati non potranno essere rivenduti, perché associati in maniera permanente all'account con cui si procede all'attivazione e all'accesso alla piattaforma digitale.

Il nocciolo sta tutto qui. Il mercato dell'usato non è mai andato a genio ai publisher, perché vedono in continuazione passare di mano giochi tra una persona e l'altra senza intascare il becco di un quattrino. Nel corso di questi anni abbiamo sempre

▲ *Tra gli speciali di questo mese da non perdere l'intervista agli sviluppatori dell'attesissimo Alan Wake, realizzata in collaborazione con gli utenti di GamesVillage!*

▲ *Se siete a digiuno di informazione videoludica, GamesVillage.it è il rimedio più sicuro per non rimanere mai a bocca asciutta!*

▲ *Ogni settimana, come ormai sanno gli habitué del nostro sito, vengono recensiti i film in uscita nelle sale cinematografiche italiane e i DVD più importanti.*

▲ *Informazione ma anche divertimento: ci sarà pure un motivo se la sezione Flash'n'Java rimane una delle più gettonate di GV.it!*

GIOCO FEDELTÀ

ASSASSIN'S CREED 2

Dopo il grande successo ottenuto da Assasin's Creed, Ubisoft fa il bis, portandoci ancora indietro nel tempo, nel Rinascimento italiano. Le sbalorditive riproduzioni di città quali Firenze, Venezia e Forlì, fanno da contorno a un gioco d'azione tecnicamente solido, che ha ottenuto un sontuoso 91 su questo stesso numero. Conducete il protagonista Ezio Auditore attraverso un mondo pulsante e vastissimo, imparate nuove tecniche di combattimento e utilizzate le invenzioni del grande Leonardo Da Vinci per scoprire il mistero dei Templari. Assasin's Creed 2 è un'esperienza ludica da non perdere!

Sito: assassinscreed.it.ubi.com
Ubisoft

ALICE IN WONDERLAND

In concomitanza con l'attesissimo film di Tim Burton, Disney Interactive sforna un prodotto dall'aspetto estetico piuttosto gradevole e divertente. Nei panni dei più noti personaggi del Paese delle Meraviglie, avrete il compito di accompagnare Alice a un appuntamento pericoloso ma assai importante, che la vedrà confrontarsi con il Ciciarampa e la terribile regina Rossa. Alice in Wonderland vi immergerà in un mondo fantastico, e vi darà modo di vivere l'avventura anche assieme a un amico!

Sito: www.disney.it/aliceilvideogame
Disney Interactive

THE SIMS 3: TRAVEL ADVENTURE

I Sims in Travel Adventure escono da Sunset Valley e approdano in alcuni degli stati più caratteristici del mondo. Visitando l'Egitto, la Francia e la Cina potrete apprendere nuove abilità, scoprire tesori, imparare le arti marziali e molto altro! Con la splendida grafica e l'interfaccia The Sims 3, Travel Adventure è un prodotto che ha riscosso unanimi consensi in tutto il mondo... un gioco che gli amanti del genere non possono lasciarsi sfuggire! Attenzione: assieme a Travel Adventure i vincitori si vedranno recapitare a casa anche la versione base di The Sims 3.

Sito: www.TheSims3.com.
EA

letto dichiarazioni poco entusiastiche sul mercato cosiddetto "grigio", e sui negozi che puntano gran parte del proprio business proprio sulle permute dei titoli meno recenti, ma la mossa di Ubisoft rappresenta solo l'ultimo passo di una escalation a cui stiamo assistendo da diverso tempo, e che vede arrivare sul mercato sempre più spesso due tipologie di giochi: quelli che non si possono vendere (come i prossimi titoli Ubisoft per PC, per esempio), e quelli che l'utente non vuole vendere. Se nel primo caso è difficile trovarsi in sintonia con le scelte delle aziende, nel secondo la questione è un po' più delicata, e alla fin fine potremmo anche analizzare la cosa da un punto di vista positivo.

Perché uno non dovrebbe voler vendere un gioco, direte voi? Perché il publisher lo riempie di così tanti e tali contenuti dopo il rilascio da convincerlo a tenerselo stretto ancora un po'. Magari per un anno intero, che guarda caso è il lasso di tempo che tutti i publisher annunciano come supporto post-vendita e quello dopo il quale le quotazioni di un titolo precipitano clamorosamente – chi lo voleva giocare ormai se l'è bello che comprato, per intenderci. A cosa credete che servano tutti i DLC che ogni mese o due "arricchiscono" un prodotto? I vari map pack, le missioni aggiuntive, le automobili extra, le skin, le modalità di gioco nuove ? A convincerci che un titolo sarà supportato per diversi mesi dopo la sua uscita, e che è meglio non sbarazzarsene perché avremo ancora tante occasioni per riprenderlo in mano. Decisamente questa soluzione è preferibile alla prima, perché se non altro quel che portiamo a casa per i soldi che spendiamo al momento dell'acquisto va oltre il mero contenuto del supporto fisico, e tiene impegnati sia il giocatore che il publisher.

E anche stavolta ho sbrodolato parlando di un argomento che ha tenuto banco nella rubrica degli editoriali, concentrandomi di meno sui contenuti che ogni giorno trovano posto sul sito... Beh, poco male: andate su GamesVillage.it e scoprirete le ultime notizie dal mondo dei videogiochi, le anteprime, le recensioni e gli speciali che attendono solo di essere letti e commentati da tutti voi!

Per questo mese è tutto, ci si becca online!

RAFFO SENTI QUA ONLAIN #9

Ritorna in gran spolvero il nostro povero Raffo, per il quale l'esistenza di una doppia rubrica da seguire rappresenta più un incubo che un piacere. Ma fa piacere a noi, giusto? E noi siamo sicuramente più numerosi di lui, che è uno solo... E quindi, chissenefrega! Anzi, perché non fai diventare il Raffo Senti Qua Onlain un appuntamento settimanale? Così potremo leggere più spesso i preziosi consigli che ci elargisci ogni volta! Per esempio, le 5 cose da NON fare quando la polizia postale suona alla vostra porta:

- Notando che uno dei poliziotti è una donna dire: "Ho 2 terabyte di materiale su una ragazza molto simile a lei"
- Indicare il fratellino di 2 anni e dire: "Ha scaricato tutto lui"
- Dire: "La mia religione mi impone di fare copie di backup dei giochi e buttare via gli originali"
- Aprire con un pappagallo finto sulla spalla e la benda sull'occhio.
- Chiedere se per caso hanno da prestarvi un elettromagnete da 25 Kg.

Come sempre, vi ricordo che per scrivere al buon Raffo dovete mandare una mail a raffosentiqua@sprea.it, specificando se vorreste che la vostra lettera finisca tra quelle cestinate della rubrica su carta o su web. Evviva!

▲ Un febbraio decisamente ricco di premi, quello appena trascorso, con i contest di Mass Effect 2 e di DOFUS 2.0. Chissà quali altre sorprese vi aspettano online...

▲ Ogni settimana lo shop di GamesVillage propone offerte e promozioni da non lasciarsi scappare!

A cura di Davide "ToSo" Tosini iltoso@sprea.it

MASS EFFECT 2 SCALA LE CLASSIFICHE UK... MA BIOSHOCK 2 FA ANCORA MEGLIO!

Come era prevedibile, il blockbuster griffato Bioware ha fatto il suo trionfale ingresso nelle classifiche UK, arrivando immediatamente in prima posizione, scavalcando Just Dance di Ubisoft, Call of Duty: Modern Warfare 2 di Activision e l'atteso MAG di Sony, riservato ai possessori di PlayStation 3. Come dicevamo in apertura, non è che suoni strana, la cosa: Mass Effect 2, infatti, è stato acclamato dal mondo intero come uno dei titoli più belli di sempre, anche se Ray Muzyka, CEO della software house che ha dato i natali a Neverwinter Nights e KOTOR, ha candidamente ammesso che il meglio, Bioware, lo deve ancora mettere in campo. Quando? Con il prossimo titolo, ovviamente. Anche perché BioShock 2, uscito a 10 giorni di distanza da ME2, è già riuscito a prendere scettro e trono delle classifiche di vendita. Ci si rivede in occasione dei terzi capitoli?

RITARDARE È UN PO' COME MORIR... EHM, TRADIRE

Questo, almeno, è il pensiero di Hideo Kojima, noto al grande pubblico per "giochini" del calibro di Metal Gear Solid. "Ho sempre detto allo staff che non devi ritardare un gioco una volta che è stata annunciata la data di pubblicazione. Non c'è un delitto peggiore di questo, come game designer". Tutto perfetto, tutto condivisibile. Ma da dove nasce questo sfogo? Fondamentalmente, potremmo considerarlo una presa di posizione decisa in seguito allo slittamento di Metal Gear Solid: Peace Walker sul suolo giapponese. Inizialmente previsto per il 18 di marzo, il gioco è finito sereno e pacifico al 29 di aprile. "Annunciare ufficialmente una data altro non è se non una promessa che fai ai tuoi fan e ai tuoi partner commerciali. In altre parole, cambiare la data d'uscita di un prodotto è come tradire le aspettative di tutti. Ci si metterà diverso tempo per riguadagnare la fiducia dei fan" continua Kojima "ma lavoreremo duro con la speranza di recuperare, con il tempo, il supporto di ognuno". Chapeau.

ARRIVA LA TERZA EDIZIONE DELL'IVGA!

Proprio in questi giorni si è sollevato il sipario sulla terza edizione degli Italian Videogames Award, l'autorevole manifestazione organizzata da Sprea Editori che permette ai lettori delle testate della casa editrice e del sito internet GamesVillage.it di premiare i migliori giochi usciti nello scorso anno e in questi primi mesi del 2010. All'indirizzo www.italianvideogameaward.it troverete l'elenco delle categorie e le nomination delle redazioni di TGM, PSM, Xbox Magazine Ufficiale e Nintendo – La Rivista Ufficiale per ogni sezione. Cosa fate ancora qui? Correte a votare i vostri titoli preferiti, e fate in modo che la spuntino sugli altri!

MAFIA II SARÀ SEMPLICEMENTE STREPITOSO

Mafia II è sicuramente uno dei titoli più attesi dell'anno, e dovrebbe arrivare sugli scaffali di tutto il mondo fra non molto, diciamo sicuramente prima dell'estate. Ad aumentare ulteriormente l'hype che sta montando attorno alla prossima sfida di 2K ci pensa Denby Grace, che dice che "l'area di gioco di Mafia II sarà la miglior città mai creata per un prodotto di questo tipo. Non ci sono altre città aperte" continua il Senior Producer "che si avvicinino al nostro livello di qualità delle texture, di attenzione per i dettagli e di distruttibilità degli ambienti. In altre parole, il livello di attenzione al dettaglio e la creazione del mondo sono motivo d'orgoglio, a livello tecnico, per il team 2K Czech".
E se lo dice lui c'è da credergli, non pensate?

BUON COMPLEANNO ID SOFTWARE!

Una citazione veloce per unirci al coro di auguri che è stato riservato dal mondo videoludico all'eterna id Software, madre degli sparatutto che hanno avuto il merito di "creare & innovare" un genere. Nello scorso mese di febbraio la software house di Carmak e soci ha raggiunto i 19 compleanni. Ancora auguri, e un milione di questi giorni.

BATMAN 2 PRONTO PER OTTOBRE. MA ANCHE NO.

Il teatrino delle presunte date d'uscita si ripresenta, puntuale, ogni mese. Dopo Metro 2033, di cui abbiamo parlato nello scorso numero, la seconda "vittima" illustre è rappresentata dal nuovo Batman: Arkham Asylum 2 (titolo presumibilmente provvisorio, visto che il manicomio non sarà più il punto centrale della vicenda). Seguendo quanto scritto dal sito tedesco di Warner, infatti, sembrava proprio che l'uomo pipistrello sarebbe tornato sui nostri monitor nel mese di ottobre 2010. Sembrava, però, visto che è stata la stessa Warner a smentire il tutto: "Si è trattato di una cattiva interpretazione di un'informazione. Allo stato attuale delle cose non abbiamo ancora annunciato una data di pubblicazione per il sequel di Batman: Arkham Asylum. Vi faremo sapere qualcosa appena avremo delle notizie in merito".

CHRIS TAYLOR SI DILETTA CON RE E CASTELLI

L'aver recentemente lanciato Supreme Commander 2, che trovate recensito su questo stesso numero, non è bastato al poliedrico Chris Taylor per placare la sua sete di RTS. Il padre di Dungeon Siege ha infatti annunciato il suo prossimo lavoro, che sarà ancora uno strategico in tempo reale e risponderà al nome di Kings and Castles. In questi giorni è stato reso disponibile il sito ufficiale del gioco, raggiungibile all'indirizzo gaspowered.com/kingsandcastles/, in cui compare un simpatico video in cui il nostro Chris si prende decisamente poco sul serio, nonostante le dichiarazioni sul fatto che questo sarà "il più grande gioco fantasy di sempre". Possiamo davvero fidarci di un video girato tra cavalli e galline?

CHRIS TAYLOR'S KINGS AND CASTLES™

ERRATA CORRIGE

Per una serie sfortunata di eventi, nello scorso numero di The Games Machine due pagine dell'hardware contenevano degli errori di impaginazione. Ci scusiamo per l'accaduto e approfittiamo di questo spazio per segnalarvi che le due pagine in questione sono state ripubblicate, questa volta in maniera corretta, sul numero che avete tra le mani.

BIOSHOCK 2 NON DIGERISCE I PAD, ALMENO SU PC

Questa è una notizia di quelle che faranno sicuramente la felicità di almeno un paio di utenti del nostro forum di TGM Online. Pare infatti che 2K non abbia alcuna intenzione di inserire il supporto per i pad nella versione PC di BioShock 2. Un community manager, in una recente intervista, ha infatti dichiarato che "dopo aver parlato con il Dev Team della cosa, abbiamo deciso di non aggiungere il supporto per i pad 360 nel gioco. La decisione dell'esclusione iniziale non era stata presa alla leggera, e cercare di rimediare ora ci costringerebbe a rivedere interamente l'interfaccia grafica sulla quale il team ha profuso così tanti sforzi. Mi spiace per chi, tra voi, è contrariato da questa scelta, e voglio farvi sapere che i vostri commenti verranno tenuti in debita considerazione quando cominceremo a pianificare le nostre mosse future".

Ma davvero esiste qualcuno che, su PC, preferisce giocare uno sparatutto con il pad invece che con mouse e tastiera?

Pagina mancante

Pagina mancante

A cura di: Roberto "il Cinese" Turrini (turrini.roberto@gmail.com)

Scatole di sabbia

UNDER CONSTRUCTION

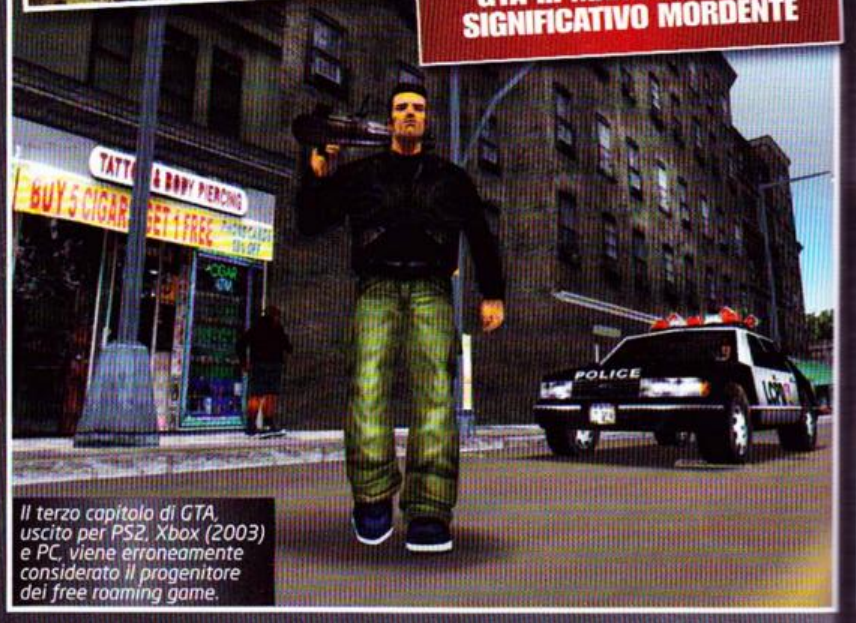
Sono pochi i generi rimasti immuni al fascino della libertà esplorativa e dei mondi aperti. Vediamo quali vittime ha fatto finora questo terzo millennio.

Chiariamo fin da subito una cosa: non mi è mai piaciuto scorrazzare a destra e a manca, senza una meta o degli obiettivi precisi che guidassero i miei passi. Quando ero più giovane, infatti, trovavo decisamente insopportabili quei pomeriggi in cui si camminava con gli amichetti per le vie del centro, privi di una qualsivoglia idea utile a rendere proficuo il tempo che si stava trascorrendo insieme. Tutti, implicitamente, ci auguravamo di incontrare una qualche fanciulla con la quale percorrere la strada del ritorno... ma non credo sarebbe giusto annoverare tale speranza tra gli scopi delle nostre peregrinazioni, visto lo scarsissimo successo registrato nel corso degli anni. Sarebbe più onesto dire che si andava a zonzo perché non si sapeva cosa fare in alternativa. È strano, ma in età adulta ho provato lo stesso disagio quando, cavalcando tra Masyaf e Gerusalemme, mi chiedevo il motivo per cui gli sviluppatori di Assassin's Creed non avessero implementato una modalità di teletrasporto utilizzabile fin dalla prima missione. Che senso aveva realizzare uno scenario così vasto e ricco di dettagli, se il suo unico motivo di esistere era quello di connettere le quattro città del gioco? La domanda non ha trovato ancora oggi una risposta e chiunque abbia vestito i panni di Altair non avrà avuto difficoltà nell'accorgersi della totale assenza di missioni secondarie atte a giustificare tale complessità. Dopo aver scalato la prima torre ed esserne scesi incolumi grazie al "volo dell'aquila" e dopo aver rubato un cavallo ed essersi nascosti in una delle balle di fieno disseminate a centinaia per il livello, cosa si poteva fare? Nulla. E con la parola "nulla" intendo proprio quello che Michael Ende ha cercato di esternalizzare nel suo "La storia infinita".

IL PADRE DI NIKO BELLIC

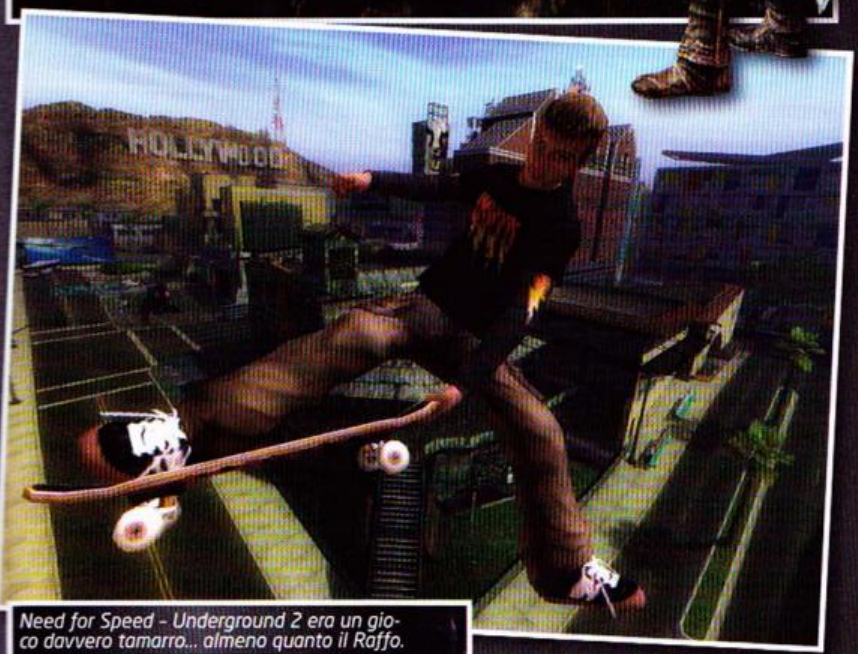
Diametralmente opposta era la situazione offerta dalla Liberty City modellata da DMA Design (ora Rockstar North),

IL LATO OPEN-ENDED DI GTA III MANCAVA DI UN SIGNIFICATIVO MORDENTE



Il terzo capitolo di GTA, uscito per PS2, Xbox (2003) e PC, viene erroneamente considerato il progenitore dei free roaming game.

Il panorama offerto da Morrowind è ancora capace di sorprendere, nonostante i quasi 10 anni di età.



Need for Speed - Underground 2 era un gioco davvero tamarro... almeno quanto il Raffo.

MORROWIND È STATO FEROCEMENTE CRITICATO PROPRIO IN VIRTÙ DELLA SUA VASTITÀ, CHE FINIVA PER RISULTARE DISPERSIVA

Per quanto possano essere belli, gli scatti non riescono a restituire pienamente il fascino della Zona.

per il terzo capitolo della serie Grand Theft Auto, gioco che viene da molti considerato, erroneamente, come il primo esemplare del genere dei free roaming. Uscito nel 2001, seppe catalizzare l'attenzione della critica per quel mondo tridimensionale tanto accurato, liberamente esplorabile e abitato da centinaia di NPC con i quali era possibile interagire. Al giocatore veniva offerta, finalmente, la possibilità di girare per una città che restituiva l'impressione di essere viva e reattiva. I personaggi che la abitavano, tutti caricature dei tipici e stereotipati cittadini americani, reagivano in maniera piuttosto soddisfacente alla nostra condotta pubblica. Se picchiati cercavano di difendersi, se investiti scappavano impauriti e se si tentava di rubare loro l'auto cercavano di impedirlo. Inoltre, se nel quartiere gestito dal cartello portoricano (ma così anche quello italiano e giapponese) si infastidiva uno degli affiliati, ci si poteva scordare di girovagare disarmati per le quelle strade, perché gli altri membri della gang avrebbero cercato di vendicarsi. Ma non era solo l'intelligenza artificiale della popolazione non giocante ad essere innovativa. In GTA III si poteva scegliere di accettare sia missioni legate alla storyline principale sia incarichi da essa svincolati, si poteva guidare ambulanze e auto della polizia, oppure investire i passanti e aggirarsi di notte alla ricerca di prostitute, le cui performance avrebbero ristabilito la barra della salute del nostro alter ego: tutte cose che oggi potrebbero sembrare addirittura scontate per un titolo del genere, ma che dieci anni fa non lo erano affatto. Nonostante l'apparente pletora di opportunità, il gioco vero e proprio finiva per soccombere sotto i colpi di una monotonia disarmante, scandita solo dal ritmo "ruba la macchina e insegui l'obiettivo da eliminare" che risultava estremamente noioso, tanto da indurmi ad abbandonare prematuramente il gioco. Ho letto recentemente una dichiarazione fatta da Will Wright, padre del city builder per antonomasia, che ha elogiato la libertà d'azione di GTA III, arrivando addirittura a sostenere che il suo fulcro non risiedeva nelle quest, ma nel suo essere un'esperienza senza limiti. Adoro SimCity e ho letteralmente abusato del primo The Sims... ma la terza volta che, alla guida dell'ingovernabile taxi giallo rubato in quel di Liberty City, sono andato dal punto A al punto B trasportando un anonimo passeggero per raggranellare pochi spiccioli, sono uscito dal gioco e ho avviato il primo stupido FPS della City Interactive che mi era capitato sotto mano in quel momento. Questione di gusti, mi si rimprovererà sul forum di TGM Online... ma credo che, tolto il "wow" iniziale, il lato open-ended del gioco della Rockstar Games mancasse di un significativo mordente.

NON SOLO GTA CLONE

È tuttavia innegabile che, per convincere un giocatore moderno a esplorare una realtà virtuale, fosse ancora sufficiente la scusa della novità. Ne sanno qualcosa tutti quegli RPG addicted che, dopo Baldur's Gate e Neverwinter Nights, si sono visti catapultare nell'immensità tridimensionale di The Elder Scrolls III: Morrowind, un gioco capace non solo di immergerci in un mondo interamente fruibile, ma anche di poterlo fare in un contesto narrativo solido e persistente. Il titolo di Bethesda rivoluzionò il modo di concepire il role player gaming, inutile negarlo. Non era mai successo che venissimo messi nelle condizioni di vestire, in prima persona, i panni di un personaggio pesantemente modificabile sia nella fisionomia sia nelle abilità, con il quale compiere decine di azioni differenti, dalle più normali come bere, mangiare o volare, alle più complesse come commerciare, derubare o imbrogliare. L'esplorazione, al di fuori dei binari prestabiliti della main quest, veniva incoraggiata dalla profondità di un'ambientazione capace di regalare continui stimoli: libri che approfondivano il credo religioso dominante o racconti che narravano di avvenimenti remoti, così come le differenti interpretazioni del background politico e sociale offerte dalle varie gilde presenti e alle quali era possibile aderire. Tutto contribuiva a instillare

nel giocatore quell' "I want it more" necessario al proseguire nell'avventura. Eppure, nonostante il successo, Morrowind è stato ferocemente criticato proprio in virtù della sua vastità, che finiva per risultare dispersiva, tanto da meritarsi un posto d'onore nella lista dei venticinque giochi più sopravvalutati di sempre, almeno secondo alcuni. Le accuse non si limitavano a questo, però. Gli NPC che abitavano l'isola di Vvardenfell erano talmente tanti che gli sviluppatori dovettero renderli statici e privi di personalità. Inoltre, l'impossibilità di scrivere un sufficiente numero di righe di testo per tutti i personaggi presenti, fece sì che la maggior parte di questi ripetesse le solite frasi che divenivano presto tristemente familiari, vanificando in buona sostanza il coinvolgimento del giocatore.

FREE ROAMING FA RIMA CON FREE TUNING

Questo difetto certamente non colpì Need for Speed: Underground 2, un titolo di corse arcade pubblicato nel 2004 e rimasto nei cuori di tutti noi innamorati di Vin "fast & furious" Diesel. Tralasciamo per un momento la classe delle luci al neon montate sotto la scocca delle vetture che era possibile acquistare e concentriamoci sulla notturna e liberamente esplorabile città di Bayview. Sfido chiunque a ricordarsi un solo edificio... ma tutti quelli che ne hanno percorso le highway non potranno essersi dimenticati gli adrenalinici inseguimenti iniziati quasi per caso: l'auto controllata dalla CPU rallentava, proponeva una sfida e senza averne capito nemmeno lo scopo si partiva in quella che era una corsa rocambolesca, fatta di acceleratori pigiati a tavoletta e nitro consumata senza pensare ai danni da Co2 che si sarebbero arrecati all'ambiente. Ricordo pomeriggi interi trascorsi esplorando la città in cerca di avversari da battere, senza l'angoscia moderna dettata dalla conquista dell'achievement o dei punti esperienza da accumulare per crescere di livello. NFSU2 trasudava carisma ed era denso di un divertimento che quelli di EA hanno dimenticato di inserire nei capitoli successivi. Le sue uniche grandi pecche, a mio avviso, risiedevano in un parco macchine non all'altezza di altre produzioni e in una limitata differenza tra i modelli di guida delle vetture: cose che, alla lunga, potevano infastidire anche i più affezionati come il sottoscritto.

PIATTO COME UNA TAVOLA

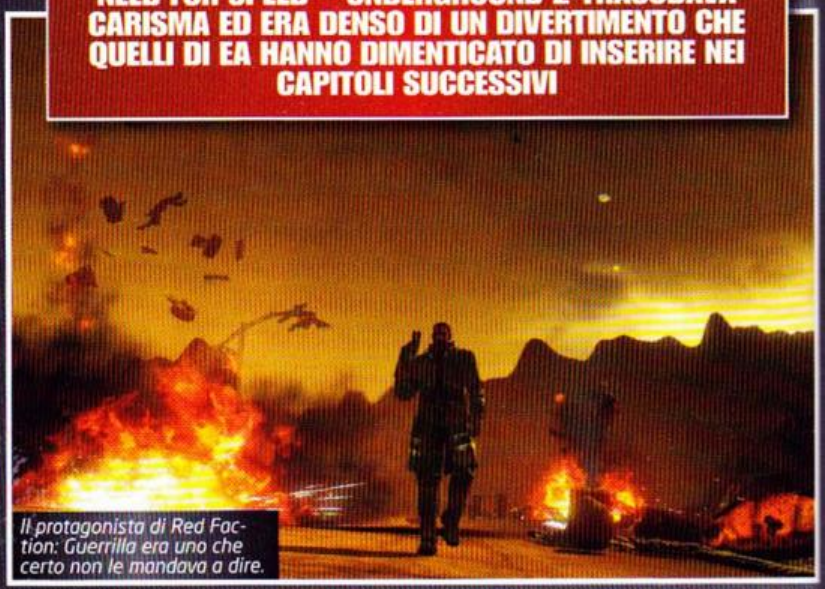
Non c'è voluto molto tempo, invece, per accorgersi che il povero Tony Hawk, imboccando nel 2005 la strada del free roaming con il suo American Wasteland, avesse disceso la china con una velocità davvero vertiginosa. Tutto il gioco sembrava vittima di un frettolosissimo porting, a partire dalla grafica, che definire pessima sarebbe stato quantomeno elegante, passando per un frame rate imbarazzante, un plot noioso e arrivando a una configurazione dei controlli macchinosa e inefficace, decisamente non all'altezza dei suoi predecessori. Eppure l'idea non era malvagia: una città modellata sulla falsariga di Los Angeles, percorribile a piedi, con lo skate o a bordo di una mountain bike con la quale eseguire un infinito numero di nuovi trick, allora ancora intentati dalla serie. Il gioco, però, non riusciva ad affascinare: era monotono e senza carisma. Inoltre, le nuove combinazioni di tasti introdotte impedivano al giocatore di avere un controllo fluido sul proprio alter ego digitale. Ed in un titolo che faceva dell'inanellamento di combo esagerate il suo punto di forza, questa imprecisione di fondo non poteva che rappresentare un freno.

CORRIDOIO O NON CORRIDOIO, QUESTO È IL PROBLEMA

Il 2007 è l'anno di S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, un FPS che, coniugando le dinamiche degli sparatutto con una sandbox di 30 Km quadrati, aveva la dichiarata pretesa di rinnovare l'intero genere. I pareri sul titolo sono stati i più disparati, almeno tanto quanto i mod che gli appassionati hanno realizzato per rimediare ai numerosissimi bug della prima versione scatolata. I ragazzi ucraini della GSC volevano sviluppare un gioco in cui fosse possibile Scavare,

Non mi torna il numero di stelle. Ah già! Il fallout nucleare e tutto il resto...

NEED FOR SPEED – UNDERGROUND 2 TRASUDAVA CARISMA ED ERA DENSO DI UN DIVERTIMENTO CHE QUELLI DI EA HANNO DIMENTICATO DI INSERIRE NEI CAPITOLI SUCCESSIVI



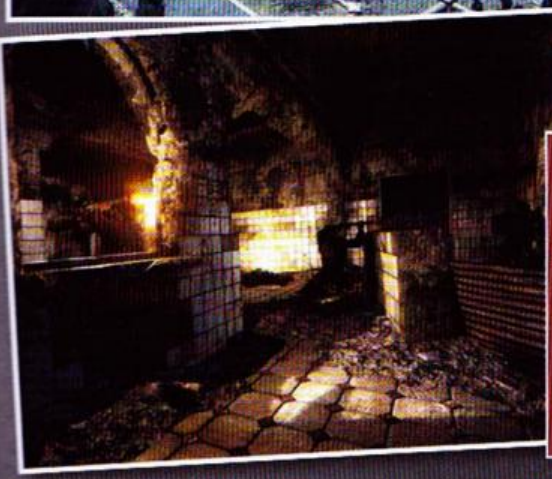
Il protagonista di Red Faction: Guerrilla era uno che certo non le mandava a dire.

PARLAMM E NUN CE CAPAIMM (CIT.)

Nei paesi anglosassoni, la parola "sandbox" definisce quel recinto colmo di sabbia in cui abbiamo sempre visto giocare i bambini nei film americani. In ambito videoludico, il termine serve per indicare quei giochi che prevedono la libertà di muoversi liberamente per i livelli, senza l'obbligo di percorrere dei corridoi prestabiliti dagli sviluppatori. Al giocatore viene lasciata la libertà di scegliere tra il proseguire nelle missioni della storia principale (laddove presente), oppure di interagire con i personaggi e l'ambiente circostante, senza preoccuparsi di rispettare un ordine particolare. Uno dei primi videogiochi che ha potuto fregiarsi della definizione di sandbox è Elite, scritto dai leggendari David Braben e Ian Bell e pubblicato nel 1984 per BBC Micro e Acorn Electron.

Certo che un cell shading così, tira più che un carro di buoi!

In Assassin's Creed Altair poteva scalare qualsiasi edificio e appendersi a quasi tutti gli elementi dello scenario.



IL FUTURO DELLE SANDBOX DOVRÀ NECESSARIAMENTE PASSARE ATTRAVERSO UNA "TERRA SANTA" CHE MERITI DI ESSERE ESPLORATA

Il Geo Mod 2.0 che gestisce la fisica di Red Faction: Guerrilla è davvero notevole.

Trasgredire, Avventurarsi, isolarsi (Loner, in inglese), uccidere (Killer), Esplorare e Rubare in un contesto alienante come quello della Zona: un fazzoletto di terra devastato dal disastro che colpì la centrale nucleare di Chernobyl, nel 1986. Per quanto piagato da difetti di natura tecnica, il gioco ha saputo conquistare una buona fetta di pubblico, grazie a un level design ispirato e a un'atmosfera apocalittica, davvero capace di coinvolgere e affascinare. Muovere i primi passi si rivelava subito essere una cosa non adatta ai casual gamer, visto che metteva sul piatto un mondo sì liberamente percorribile, ma popolato da creature e nemici armati fino ai denti, pronti a tutto pur di appropriarsi dell'equipaggiamento altrui. Ciascuno di loro era dotato di un proprio ciclo vitale indipendente, cosa che restituiva una sensazione di realtà ambientale davvero unica per il genere degli FPS, dove difficilmente si erano viste, fino a quel momento, delle intelligenze artificiali la cui sopravvivenza era vincolata dalla necessità di nutrirsi, dormire, difendersi, scappare e riposare. Ci si doveva muovere preparati, cercando compagni con i quali affrontare le diverse missioni affidateci dai vari NPC, sparsi in ciascuno dei settori in cui si divideva la Zona, con la costante paura di non riuscire a riportare a casa la pellaccia. Personalmente ritengo che se lo studio della GSC fosse stato supportato dall'esperienza (ed i quattrini) di un publisher come Bethesda, ci saremmo trovati di fronte a un titolo capace di entrare a pieno diritto nella, seppur breve, storia dell'intrattenimento videoludico... e di farlo dalla porta principale.

L'UOVO E LA GALLINA

È pur vero che le dinamiche del free roaming necessitano di un pubblico disposto a investire molto tempo su di un unico titolo, cosa che, oggi giorno, sembra quanto mai poco plausibile. Prendiamo Borderlands o Red Faction: Guerrilla. Volendo parafrasare le parole di uno degli ultimi editoriali, si potrebbe affermare che le loro vendite siano state compromesse da un mercato frenetico e in continuo fermento, in grado di imporre al giocatore una longevità media che, moglie permettendo, raramente supera quella di un fine settimana senza particolari impegni. Le cento ore necessarie a terminare Fallout 3, ad esempio, esigevano circa due lunghi mesi di "sacrifici", durante i quali difficilmente si aveva voglia di spendere denaro per acquistare un altro titolo che non sarebbe stato goduto nell'immediato. Meglio aspettare di vederlo apparire sugli scaffali dedicati all'usato, no? La scena videoludica, al contrario, sta andando verso una frammentazione drastica delle esperienze di gioco. Rispetto a dieci anni fa, infatti, la frequenza con cui si tenta di convincerci dell'imperdibilità di un prodotto è aumentata sensibilmente e ci troviamo costretti a operare sempre più spesso una scelta perentoria: cavalcare l'onda dell'hype, rimanendo aggiornati sulle ultime uscite, oppure dedicare a ciascun videogame il tempo necessario non solo ad apprezzarlo sino in fondo, ma anche a giustificare l'esborso di quelle centoventimila lire che ci vengono richieste per ogni nuovo pezzo di software? È curioso... ma rispondere a questa domanda, con la pretesa di un'efficace rilevanza statistica, sarebbe come sostenere di avere dimostrato che, nel rapporto tra l'uovo e la gallina, c'è stato effettivamente un prima e un poi. Una cosa è certa: il futuro delle sandbox dovrà necessariamente passare attraverso una "terra santa" che meriti di essere esplorata e che non rimanga semplicemente un esercizio di programmazione. Per quanto stupefacente, quel "nulla" a cui si accennava all'inizio ha condannato il primo Assassin's Creed a essere ricordato come sinonimo di un'esperienza noiosa e drammaticamente ripetitiva. E la stessa Ubisoft, con il secondo capitolo che trovate recensito su questo stesso numero, ha dimostrato di aver imparato la lezione. Che la nuova Terra Santa sia nei pressi di Firenze? ■

Pagina mancante

Pagina mancante

A cura di: Mario Baccigalupi Secondvariety@sprea.it

La Danza degli Xenomorfi.

Strisce di sangue acido ci hanno guidati, questo mese, nel territorio di confine tra la fantascienza e l'orrore, dove regna la tecnologia e il silenzio. Fino all'arrivo di un urlo agghiacciante...

Da sempre, cerchiamo di rispettare una certa continuità tra le tematiche dei dossier e i contenuti maggiormente "sulla notizia", riferendoci ad argomenti di cronaca videoludica o, ancora più spesso, analizzando ispirazioni e generi dei titoli "caldi" del momento. Questo mese, come surplus, c'è il fatto che mi sono avvicinato alla tematica nel modo migliore possibile, avventurandomi in basi terrestri infestate dal peggior incubo spaziale mai partorito: alla fine, come potete leggere fra qualche pagina, da Aliens vs. Predator ho avuto quello che mi aspettavo, con mio notevole godimento, pur non potendo in coscienza premiare il gioco oltre un certo livello. Nonostante i suoi limiti, si tratta pur sempre di un titolo imprescindibile per chi cerca lo spavento tra le stelle, anche perché dà modo di sperimentare in prima persona diverse prospettive del "fanta-orrore", interpretando il ruolo dei carnefici alieni accanto alla più classica delle suggestioni: un individuo solo sul ponte di un'astronave, nella semioscurità, circondato da mostruosità che sfuggono all'umana comprensione. Quest'articolo, inoltre, possiede un'altra particolarità: sicuramente andremo a ritroso nel tempo, con veloci rimandi a giochi degli anni 90', ma non nella misura di altri dossier, perché per sua natura questo sottogenere ha avuto bisogno di

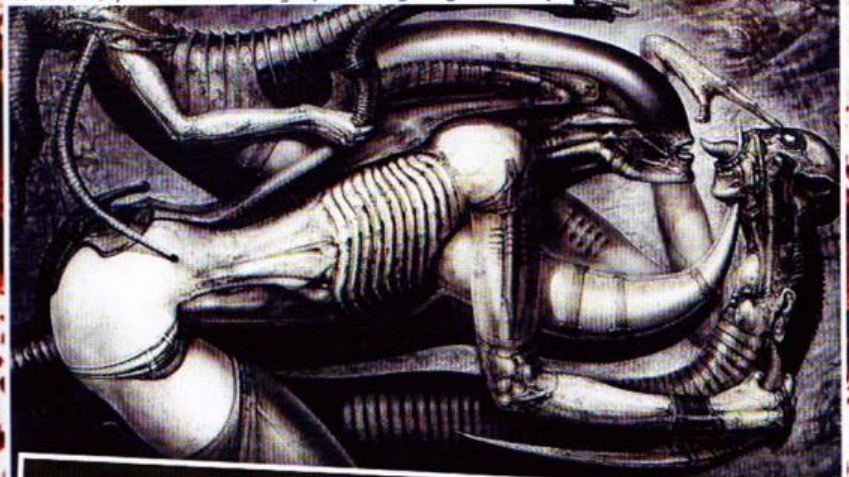
PER SUA NATURA, QUESTO SOTTOGENERE HA AVUTO BISOGNO DI IMPIANTI GRAFICI CHE PERMETTESSERO RAPPRESENTAZIONI DI UN CERTO LIVELLO

Dead Space è concepito come un enorme omaggio alla fantascienza moderna, oscillando fra decine di citazioni.

INCUBI NELLE PROFONDITÀ SOTTOMARINE.

Come detto in chiusura di dossier, la linea tenuta dall'articolo non comprende tutte le sfumature della fantascienza virata all'horror, ma privilegia mostri e spazi siderali. In quest'ottica, anche BioShock rischia di rimanere escluso dall'analisi, forse ingiustamente: nel suo caso, c'è una città sottomarina a sostituire navi e basi spaziali, ma le dinamiche intorno al protagonista, negli spazi desolati di Rapture, assomigliano parecchio a quelle di un astronauta alle prese con orrori extraterrestri. Questo avviene perché, alla fin fine, il pericolo che l'eroe deve affrontare produce gli stessi effetti di virus alieni e trovate simili, con sequele di corridoi animati da inquietanti mutazioni e follia galoppante. Tuttavia, la trama ideata da Irrational Games (il team ha appena riottenuto il suo vero nome, forte degli ultimi successi) non manca certo di originalità: come dimostra un'opera del livello di "20.000 leghe sotto i mari", nei classici dell'avventura l'oceano era paragonabile al cosmo delle moderne opere di fantascienza, uno spazio immenso colmo di pericoli sconosciuti. Jules Verne, tra le altre cose, è comunemente ritenuto un precursore dello Steampunk, il genere sci-fi che ha dato, con buona probabilità, lo spunto principale per ideare le tecnologie di Rapture. Per chiudere su una nota prettamente orrorifica, sottolineiamo la somiglianza di alcuni dettagli di BioShock con le atmosfere di un caposaldo del cinema horror, partorito da un genio capace di affrontare qualsiasi genere: la colonna sonora anni '50 e l'abbigliamento di alcuni ricombinanti, in maschera dopo aver partecipato a un particolarissimo veglione, riportano al tema musicale e alle inquietanti visioni oniriche dell'Overlook Hotel di Shining, come pure i toni dominanti del giallo e del rosso per le ambientazioni. Un caso? In questo contesto, il caso non esiste: le opere di Kubrik appartengono all'immaginario di tutti, compresi gli sviluppatori di videogiochi.

Questo dovrebbe essere il quadro che Dan O' Bannon si è trovato davanti, quando ha scelto Giger per il design degli xenomorfi.



LOVECRAFT È COMUNEMENTE CONOSCIUTO COME UN PURO INDAGATORE DELL'INCUBO, CON POCHI PUNTI DI CONTATTO CON LE OPERE SCI-FI, MA NULLA È UGUALE A SE STESSO DOPO UNA PIÙ ATTENTA OSSERVAZIONE

impianti grafici che permettessero rappresentazioni di un certo livello: un pugno di pixel difficilmente fa paura, anche se i titoli horror sono sempre esistiti, e questo problema aumenta di spessore se, oltre ai mostri, bisogna rappresentare basi spaziali, astronavi e quant'altro. Tra le affinità con altri approfondimenti di TGM, invece, c'è la consapevolezza sulla continuità dei filoni narrativi attraverso varie forme espressive, in un percorso che ha portato, piuttosto spesso, la pagina scritta a essere rappresentata in termini visivi, prima al cinema e poi nei moderni videogame. Chiaramente, in questo processo il ruolo del leone è stato ricoperto, con grande predominanza, dalla letteratura e dal cinema "di genere", e questo è chiaramente un limite ancora non superato dai videogiochi (o, almeno, non a livello commerciale), ma anche nella fantascienza e nell'orrore si trovano autori così geniali da dover essere riconosciuti a tutti i livelli. Uno di questi è comunemente conosciuto come un puro indagatore dell'incubo, con pochi punti di contatto con le opere sci-fi, ma nulla è uguale a se stesso dopo una più attenta osservazione...

ALIEN HA UNA CASETTA A PROVIDENCE.

Prima di H.P. Lovecraft (1890-1937), la narrativa d'orrore era cosa ben diversa. Lo stesso scrittore aveva tra i suoi punti di riferimento letterari il terrore allusivo e finemente psicologico di Edgar Allan Poe, e la formula dell'"atmosfera", per cui quello che non si vede inquieta di più, era assolutamente predominante: l'esperienza di vita, però, unita a una spropositata cultura e a una fantasia senza limiti, portò Lovecraft a concepire forme di spavento più concrete, basate sulla paura dell'elemento "alieno", di ciò che è così lontano dal sapere comune da provocare la pazzia in chi lo osserva. Lovecraft usava scrivere i suoi incubi immediatamente al risveglio, povero lui, per non far perder loro la vividezza, e di questo lo ringraziano diverse generazioni di lettori: fra loro, c'è anche H.R. Giger, che ha omaggiato l'"uomo di Providence" con un volume di illustrazioni dedicate al Necronomicon, il libro fittizio con il quale Lovecraft giustificava la mitologia dei "Grandi Antichi", giunti da ignote regioni dell'universo. Ebbene, la genesi estetica di Alien comincia proprio da qui: l'influenza di Lovecraft su un particolare filone della fantascienza moderna è cosa dibattuta e ampiamente confermata (per esempio, con il racconto "Il colore venuto dallo spazio"), ma a noi interessa che un certo Ridley Scott, alla ricerca di qualcosa di avulso dai mostri "comuni" della sci-fi, abbia trovato nelle pitture ad aerografo di Giger quello che gli serviva, proprio osservando i disegni del Necronomicon. A questo punto, le intuizioni dello sceneggiatore Dan O' Bannon si sono unite alle visioni lovecraftiane dello scultore svizzero

(per gli elementi alieni, il fumettista francese Moebius per tute e astronave), dando vita a uno dei film più influenti della fantascienza moderna, Alien, ispirato in parte alla pellicola del 1978 "Il mostro dell'astronave". Giger, in seguito, ha avuto relazioni strette con il mondo dei videogiochi (nell'avventura Darkseed, del 1992), ma mai come la sua creazione più famosa, ormai libera e inarrestabile: fino a oggi, si contano una trentina di titoli sviluppati per qualsiasi piattaforma conosciuta, dall'Atari 2600 (appena due anni dopo l'uscita del film) al nuovo AvP di Ribellion per PC, Xbox360 e PS3, passando per cellulari della prima ora e svariate console portatili, senza contare la miriade di prodotti d'imitazione, spesso ben oltre il limite del plagio. In mezzo a questo marasma si trovano frequentemente, fino a una certa data, sparatutto bidimensionali in stile Metal Slug e qualche generoso slancio in isometrica, con esperienze di gioco che nemmeno si pongono il problema di spaventare il giocatore. Come sappiamo, la musica cambia nel 99', con l'aggiunta di qualcosa di diverso dalle dinamiche "DooM-like" viste in Alien Trilogy: all'epoca, mi buttai sulla prima versione di Aliens vs. Predator, priva di salvataggi intermedi alle missioni, e per questo ricordo l'esperienza come una delle più epiche della mia carriera di videogiocatore, oltre che una delle più spaventevoli. Con titoli come questo, affiancati dai survival horror, l'atto stesso di giocare al buio ha assunto una nuova sfumatura, per cui l'immedesimazione è andata di pari passo con la tensione, il raccapriccio e le mostruose rivelazioni.
Lasciamo a un box il compito di approfondire la conoscenza sugli Xenomorfi, attraverso la discendenza dal mondo dei comic, altrimenti rischiamo di non parlare per nulla del compagno fedele di tante avventure: le ispirazioni intorno a Predator, tuttavia, non passano certo da riferimenti particolarmente raffinati, al di là del vago riferimento al Vietnam nel tema del nemico invisibile da combattere nella giungla (che comunque nel film è quella colombiana): un parallelo letterario si potrebbe anche trovare, con il racconto di Richard Connel "The most dangerous game", ma il successivo Predator 2 ha tolto quel minimo di interesse ad approfondire la questione, buttandola in caciara fantascientifica e tanti saluti. Tralasciando le produzioni a fumetti, più che rispettabili anche in questo caso, una buona speranza a livello cinematografico la possiamo riporre in "Predators", nelle mani del buon Robert Rodriguez, mentre per i videogame ci dobbiamo accontentare di quel poco che è uscito: un paio di produzioni action-arcade "in solitaria", all'inizio degli anni 90', seguite dalle scorribande insieme agli amici xenomorfi, nelle varie incarnazioni di AvP. Nella serie FPS, in particolare, il fiero extraterrestre comincia a mostrare un carisma sempre più marcato, che culmina con l'episodio appena uscito: per la prima volta, la campagna del Predator ha avuto il mio primato di preferenza, per quanto non si possa dire che il marine abbia perso il suo appeal di disperato combattente.

LO SPAZIO È MORTO, COME IL ROCK.

Pensavate che avessimo dimenticato il vecchio Howard Phillips, dopo averlo utilizzato a nostro uso e consumo? Non ancora, anche se nel prossimo paragrafo lo lasceremo andare per la sua strada: l'impronta delle sue mostruosità si riconosce in un altro film simbolo della sci-fi d'orrore anni '80, ovvero il remake di John Carpenter del classico in bianco e nero "La Cosa da un altro mondo". Nell'opera di Carpenter (1982) il make-up sull'attore è stato sostituito da complessi "animatroni", proprio perché ci troviamo di fronte, ancora una volta, alla rappresentazione di una forma di vita completamente nuova , un simbionte in grado di imitare qualsiasi essere vivente, salvo poi rivelare il suo orribile aspetto se messo alle strette. Le stesse con-

Gli Alien e i marine inseriti in logiche co-op: l'occasione non è stata sfruttata al meglio dal nuovo AvP, ma potrebbe pensarci Aliens: Colonial Marines.

FINO A OGGI, SI CONTANO UNA TRENTINA DI TITOLI ISPIRATI AD ALIEN, SVILUPPATI PER QUALSIASI PIATTAFORMA CONOSCIUTA, TRA PC, CONSOLE E CELLULARI

PREDE E CACCIATORI.

Nel mondo dei comic come nell'industria dei videogame, il vero "boom" degli xenomorfi è scoppiato dopo l'uscita nei cinema di "Aliens: Scontro Finale"(1986), dando il via a una serie di approfondimenti a opera di validi autori, inerenti le tematiche del film.In particolare, si distinguono per acutezza gli albi sceneggiati da Mark Verheiden nella mini-serie "Aliens", dove il rapporto tra l'uomo e il parassita alieno (come saprete, trasferito dal facehugger all'organismo ospite) viene chiarito con dovizia di particolari, compresi i sogni "telepatici" provocati dalle regine. La storia, che racconta le vicende di Newt e del sergente Hicks 10 anni dopo quelle della pellicola di Cameron, descrive tra le altre cose il fanatismo religioso di alcune sette adoranti lo xenomorfo, suggestione poi esportata nella saga di Aliens vs. Predator (anche nell'ultimo capitolo: ascoltate le registrazioni di un personaggio, tale Groves): gli albi di quest'ultimo brand sono cominciati a uscire alla fine degli anni '80, con un livello qualitativo non costante ma abbastanza elevato. Non mancano nemmeno alcune clamorose "ammucchiate", con il coinvolgimento di personaggi avulsi dall'universo di AvP: Terminator in fin dei conti ci sta, ma che mi dite di Superman e Batman?

Il primo AvP è stato un gran gioco. Su Steam è possibile reperirne la versione Classic 2000, venduta a circa tre euro.

Martian Gothic Unification, in tutta la sua pochezza poligonale. Il gioco in sé, però, non era niente male.

NEL GAMEPLAY DE "LA COSA", GLI SVILUPPATORI HANNO CERCATO DI INSERIRE LE CONDIZIONI PSICOLOGICHE DI UN TEAM DI PERSONAGGI, SECONDO LE PARTICOLARI DINAMICHE VISTE NEL FILM

Il carisma del Predator è aumentato, nel corso delle avventure videoludiche: nell'ultimo episodio, è forse il personaggio più carismatico.

dizioni, con la totale alienità nascosta dietro la faccia di chiunque, la troviamo nel buon survival horror ispirato alla pellicola e realizzato ben vent'anni dopo, nel 2002: un giusto lasso di tempo per permettere ai videogame di evolvere tecnicamente ed essere in grado di visualizzare, seppur in forma imprecisa, il groviglio di organi e tessuti che caratterizza l'antichissima creatura, sepolta nei ghiacci in attesa di qualche improvvido salvatore (in fondo, è anch'essa un "Old One" lovecraftiano). Il videogioco degli inglesi di Computer Artworks, tra le altre cose, ha cercato di inserire nel gameplay le condizioni psicologiche di un team di personaggi, secondo le particolari dinamiche viste nel film: nella base polare, il nostro eroe incontra NPC potenzialmente già sostituiti dall'alieno, e per questo si trova a ordinare ad alcuni di loro il famoso test del sangue e del ferro rovente, per verificare se il fluido si difende dal calore come un vero organismo... Se però il protagonista fallisce nell'incolpare un personaggio, o peggio lo uccide, cambierà l'atteggiamento della squadra nei suoi confronti, come pure sono previsti attacchi di panico davanti a scene particolarmente raccapriccianti, con reazioni di vario genere, dal fuoco selvaggio al suicidio immediato di un compagno di squadra. Questa impostazione ci porta, compiutamente, al tema dell'uomo (quasi) comune davanti a circostanze assolutamente straordinarie, per ovvie ragioni non troppo frequente nei prodotti d'azione: nei survival horror fantascientifici, però, si tratta di una condizione condivisa da tutti i prodotti di un certo livello, come The Thing ma anche come il discreto Martian Gothic Unification, del 2002, con la sua indagine affidata a tre personaggi su una base marziana, particolarmente tesa e coinvolgente (per la storia, un po' meno per il gameplay). I protagonisti di MGU sono due scienziati e un agente governativo, impossibilitati a incontrarsi per un singolare stratagemma del plot (anche qui, i virus alieni regnano sovrani), ma anche l' ingegnere del più noto Dead Space non è un tipico eroe "born to kill", anche se alla fine compie le stesse azioni di soldati preparatissimi, come quelli di Resident Evil. Nel caso specifico, come sappiamo, la caratterizzazione è affidata alla postura impacciata e al modo di muoversi di Isaac Clarke, con un affanno quasi asmatico negli effetti sonori: probabilmente, l'uomo che ci aspetta in Dead Space 2 non sarà così lento e goffo, ed è possibile che il titolo esuli dal genere specifico, entrando in una sfera più squisitamente action. In questa sede, però, del primo capitolo ci interessa l'atteggiamento profondamente "citazionista", che pure sembra ripresentarsi nel prossimo episodio con una nuova serie di rimandi, magari meno "classici" ma sempre attenti a ciò che è "cult" nella fantascienza. In DS, i riferimenti ai grandi della letteratura si sono mischiati alle suggestioni cinematografiche, andando a comporre un quadro davvero succulento per gli appassionati: ben

in evidenza ci sono Alien e La Cosa, rispettivamente per lo stile delle ambientazioni e per le sembianze dei mostri, ma se scaviamo ancora più in profondità, nella trama stessa del gioco, troviamo una sorprendente vicinanza con le tematiche del romanzo di Stanislav Lem "Solaris", già evocate da due trasposizioni cinematografiche (di diverso livello qualitativo, con buona pace di Steven Soderbergh). La natura "unitaria" dell'organismo alieno e la sua relazione con il pianeta vicino, intorno a cui orbita la USG Ishimura, sono riferimenti chiari e assolutamente graditi, a cui si aggiunge la materializzazione delle persone care: sembra di avere a che fare con una versione di Solaris mossa da una violenta volontà di autodifesa, reazione che va a sostituire la pura curiosità del "pianeta senziente" rappresentata nell'opera generale.
Difficile dire con esattezza, invece, quale saranno le fonti d'ispirazione per Dead Space 2, anche se una particolare suggestione, presente con grande evidenza nelle immagini, permette di passare fluidamente all'argomento dell'ultimo paragrafo di questo dossier, dedicato a una forma meno consueta di terrore fantascientifico.

ORRORI POST-MODERNI.

Se la nascita del cyberpunk è sancita dall'opera di scrittori statunitensi, è in Giappone che l'estetica e i concetti del genere si sono maggiormente radicati, attraverso prodotti per l'intrattenimento e persino nel vivere quotidiano delle persone. A queste atmosfere sembrano riferirsi gli interni dello Spawl, il centro residenziale orbitante di DS2, illuminati da luci al neon e da ologrammi pubblicitari. I videogame di fantascienza, d'altronde, hanno visitato territori simili con una certa frequenza, ma in un solo caso si è pensato di unire le tematiche del cyberpunk agli elementi propri dell'horror orientale: con la serie F.E.A.R., i Monolith sono riusciti a mischiare riferimenti ad anime di culto, in particolare ad Akira (dove i militari rapiscono ragazzini "esp", per coltivarne i poteri), con le ossessioni ricorrenti nei film orientali a base di fantasmi, in particolare nella rappresentazione estraniante (e innaturale) del male sotto forma di bambino. Chiaramente, gli spazi siderali non c'entrano nulla con questa variante del terrore fantascientifico: la fantascienza a cui si riferiscono tanto F.E.A.R. quanto Akira è definita in un particolare sottogenere del cyberpunk, chiamato "ribofunk" o "biopunk, che affianca ai progressi delle nanotecnologie le frontiere dell'ingegneria genetica, utilizzata per sviluppare i sensi umani o per creare nuove forme di vita: che il risultato fosse la bambina di The Ring, però, più violenta e determinata di un Predator (e, soprattutto, più potente), non se l'aspettava nessuno... ■

Digressione Lovecraftiana.

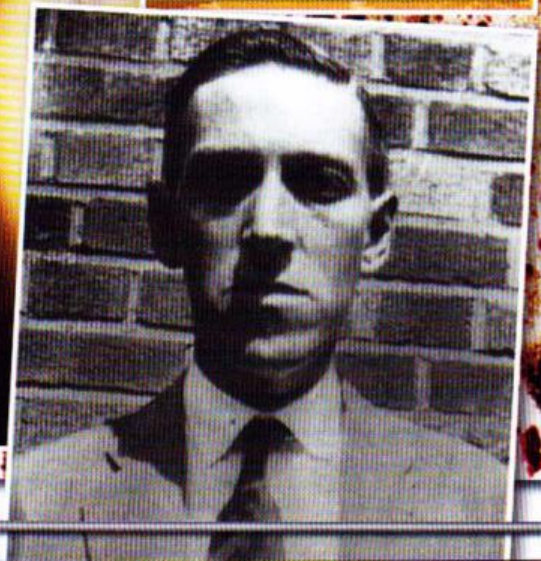
L'abbiamo evocato come guida spirituale, e non lo abbandoniamo nemmeno nei box: nel testo del dossier, una volta arrivato alla descrizione del videogioco su "La Cosa", stavo per partire con la citazione di un videogame ispirato direttamente all'opera di Lovecraft, dove lo stato emotivo del protagonista ha un ruolo attivo nel gameplay. Ho sorvolato, perché mi portava fuori tema di diverse lunghezze, ma in questa sede ci può stare, anche perché l'esperienza in questione è assolutamente consigliabile: si tratta sostanzialmente di un action adventure in prima persona, fortemente ispirato al racconto "La maschera di Innsmouth" (oltre che a tutto il Ciclo di Cthulhu), dove la mostruosità delle creature non è fine a se stessa ma contribuisce a determinare la salute mentale del protagonista. Diversamente dal survival horror ispirato al film di Carpenter, infatti, il gioco fa uso della prima persona per gestire il sopraggiungere del panico, e distogliere lo sguardo sarà l'unico modo per ritardare il sopraggiungere della pazzia. Bello e diverso: lo voglio in alta definizione, vi prego fatene un remake...

Questa è la classica "bastardata" alla F.E.A.R.: in un momento in cui è impossibile reagire, arriva la dolce Alma...

IN F.E.A.R., I MONOLITH HANNO MISCHIATO RIFERIMENTI AD ANIME DI CULTO, IN PARTICOLARE AD AKIRA, CON LE OSSESSIONI RICORRENTI NEI FILM ORIENTALI A BASE DI FANTASMI

Un'immagine da uno dei vecchi Aliens vs. Predator. La regina degli xenomorfi, in un videogioco, non può che interpretare il ruolo del boss.

Non serve ricordarvi a chi si ispira il personaggio di Alma, vero?



Pagina mancante

ToSo's Intro

A cura di: Davide "ToSo" Tosini iltoso@sprea.it

TERMOMETRO DELL'HYPE

1 **DIABLO III**
BLIZZARD PRONTA A STRAVOLGERE SE STESSA

2 **ALIEN VS PREDATOR**
ALIEN, PREDATO E MARINE. CHI VINCERÀ?

3 **MAFIA II**
IL SEGUITO DI UNO DEI GIOCHI PIÙ APPASSIONANTI DI SEMPRE

4 **RAGE**
DAI CREATORI DI DOOM, UN FPS CHE NON FARÀ SCONTI!

5 **WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM**
IL MONDO, PER COME LO CONOSCIAMO, SI PREPARA A ESPLODERE!

6 **SPEC OPS: THE LINE**
2K ALL'ASSALTO DI DUBAI!

7 **COMMAND & CONQUER 4**
UN NUOVO, ATTESISSIMO CAPITOLO PER UNA DELLE SAGHE PIÙ LONGEVE DI SEMPRE.

8 **BLUR**
UN CAMBIO DI ROTTA IMPORTANTE, PER BIZARRE CREATIONS

9 **BATMAN ARKHAM ASYLUM 2**
JOKER LANCIA UNA NUOVA SFIDA ALL'UOMO PIPISTRELLO!

10 **SPLIT/SECOND**
UN GIOCO DI CORSE A CUI PIACE FARE IL "CINEMA"!

LISTA DELLA SPESA

Disney Fairies: La Grande Avventura di Trilli	marzo 2010	Disney
X Collector's Box	marzo 2010	Deep Silver
Assassin's Creed 2	4 marzo	Ubisoft
Silent Hunter 5	4 marzo	Ubisoft
Battlefield Bad Company 2 Limited Edition	5 marzo	EA Games
Supreme Commander 2	5 marzo	Square Enix
Runaway Trilogy	15 marzo	Focus Home
Runaway: A Twist of Fate	15 marzo	Focus Home
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	19 marzo	EA Games
Settlers 7: La strada verso il Regno	25 marzo	Ubisoft
Prison Break	26 marzo	Deep Silver
Casebook Ep. 3	I quarto 2010	Adventure Production
Doctor House	15 aprile	Mindscape
Splinter Cell Conviction	15 aprile	Ubisoft
Front Mission Evolved	23 aprile	Square Enix
Mean Girls	23 aprile	505 Games
Split/Second	maggio 2010	Disney
Blood Bowl Undead	giugno 2010	Focus Home
Pro Cycling Manager 2010	giugno 2010	Focus Home
Alice in Wonderland	II quarto 2010	Disney
Ghost Recon: Future Soldier	II quarto 2010	Ubisoft
I Am Alive	II quarto 2010	Ubisoft
Blood Bowl Legendary Edition	settembre 2010	Focus Home
Halloween Night	novembre 2010	Focus Home
The Testament of Sherlock Holmes	novembre 2010	Focus Home
I Pirati dei Caraibi: L'armata dei dannati	III quarto 2010	Disney
Tron Evolution	III quarto 2010	Disney

TGM TOP TITLE

Abbiamo preso in considerazione solamente i titoli recensiti dopo l'entrata in vigore del nuovo sistema di valutazione. Non stupitevi, quindi, se trovate prodotti particolarmente datati

1 - GTA: SAN ANDREAS	TGM 197	97
2 - HALF-LIFE 2	TGM 190	96
2 - BIOSHOCK 2	TGM 257	96
4 - COD4: MODERN WARFARE	TGM 228	95
4 - EMPIRE: TOTAL WAR	TGM 246	95
6 - COMPANY OF HEROES	TGM 213	94
6 - CoD: MODERN WARFARE 2	TGM 255	94
6 - BATTLEFIELD - BAD COMPANY 2	TGM 258	94
6 - EVERQUEST 2: ECHOES OF FAYDWER	TGM 217	94
6 - FAR CRY 2	TGM 241	94
6 - BIOSHOCK	TGM 226	94
6 - WORLD OF WARCRAFT	TGM 192	94
6 - DRAGON AGE: ORIGINS	TGM 254	94
13 - HALF-LIFE 2: EPISODE ONE	TGM 211	93

DA FIRENZE A FORLÌ IN CATTIVA COMPAGNIA (2)

Nel momento in cui scrivo, sono trascorse poche ore dallo scippo perpetrato ai danni della Fiorentina da un arbitro che non meriterebbe di stare nemmeno nel mio cortile, altro che in Champions. Perché vi dico una cosa del genere? Semplice: Firenze, questo mese, rappresenta il cuore della rivista che avete tra le mani. Ezio Auditore arriva infatti a sconvolgere anche l'utenza PC, dopo aver ben figurato sulle console di Microsoft e Sony durante lo scorso novembre. La domanda, lecita, è "ne è valsa la pena, di aspettare tanto?". La risposta è positiva, ve lo assicuro. Sui nostri PC, infatti, **Assassin's Creed 2** conterrà tutte le sequenze dei ricordi, comprese quelle resesi disponibili in seguito su PSN e Xbox Live. Ogni commento sul gioco, in questa sede, rischia però di essere superfluo: il buon TMB si è infatti infilato una bella tunica bianca e ha messo a ferro e fuoco le strade del 1400 solo per noi, condensando le sue considerazioni in otto pagine pregne di informazioni, che meritano tutta la vostra attenzione. Prima di andare a leggere che ne pensiamo di Ezio e compagnia cantante, permetteteci però di spostare i riflettori sul secondo titolo di copertina, quel **Battlefield – Bad Company 2** finito nelle mani del prode soldato NKZ, che si è dilettato in un single player davvero corposo e nel dare e prendere schiaffi online con i ragazzi di DICE. Non vi anticipo nulla sull'esito della sfida che strilliamo anche in cover, se non che Modern Warfare 2 non può permettersi di dormire sugli allori.

Se amate gli FPS, **Battlefield – Bad Company 2** non è l'unica alternativa che proponiamo. A mio personalissimo avviso, infatti, merita almeno un giro di prova anche il controverso **Aliens Vs Predator**, recensito da Mario "second variety" Baccigalupi **a pagina 68**. Abbiamo avuto modo di giocare in contemporanea questa nuova fatica di Rebellion, e le conclusioni che ne abbiamo tratto, pur se distanti sotto alcuni punti di vista, ci hanno portato a considerarlo un prodotto valido.

Si è rivelato una piacevole sorpresa **Alice in Wonderland**, arrivato sui nostri dischi con un bel carico di scetticismo in allegato. Il Raffo lo ho trovato particolarmente sfizioso, come ci racconta **a pagina 80**, mentre il cavalier Elvin ha preferito ignorare la bionda protagonista del titolo Disney per dilettarsi con le cannonate di **Napoleon: Total War e Supreme Commander 2**. Questi due strategici, benché lontani dal poter essere considerati perfetti, sono riusciti a tenere impegnato il nostro eroe per l'intero mese, permettendo ad Adso di evitare le mazzate a Quake Live, cosa che gli ha permesso di mantenere un filino più alta la sua autostima nel corso dei trenta giorni. L'ultima cosa da fare, prima di lasciarvi a questo succosissimo numero, è quella di augurarvi, come di consueto...

Buona lettura,

Davide "ToSo" Tosini

COSA ABBIAMO FATTO TUTTO IL TEMPO?

Qui sotto trovate il riassunto di quello che abbiamo fatto nei giorni che ci hanno accompagnato alla chiusura del numero.

DAVIDE "ToSo" TOSINI

Ha giocato con Aliens Vs Predator, mentre continua a non capire come ci si possa appassionare ai "soldatini" in tempo reale.

RAFFAELE "RAFFO" SOGNI

Quando pensava di dover solo derapare, ha scoperto che sulla pista c'era la tana del Bianconiglio. E lo ha seguito per un po', fino alla fine del Paese delle Meraviglie.

MIRKO "TMB" MARANGON

Nei panni di Ezio Auditore ha ammazzato buona parte della popolazione che scorazzava allegramente per la Firenze del 1400. Il problema è stato fargli togliere le lame dalle maniche della giacca.

NICOLÒ "HONTO" DIGIUNI

Ha avuto delle illuminazioni durante l'impaginazione di Assassin's Creed II. Il risultato è semplicemente strepitoso, ma oramai questo non fa più notizia.

IVAN "KIKKO" CONTE

Ha recensito la versione console di BioShock 2, prima di cominciare il mea culpa sul Backstage. Poi si è ammalato.

CLAUDIO "KEISER" TODESCHINI

Si è fatto una bella indigestione di pirati, caraibi e compagnia cantante. Prima di partire per un altro, entusiasmante, Press Tour!

LEGENDA

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

da 80 a 84

da 85 a 89

da 90 a 94

da 95 a 100

Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.

Il "Computer della Morte™" redazionale sul quale vengono effettuati diversi nostri test è il GameCast Core Duo Extreme, di BVM Computer s.r.l. di Trezzano sul Naviglio (02. 4459889). Di seguito trovate la configurazione del mostro: CPU Intel Core 2 Extreme X6800, Motherboard Intel D975XBX, 2 ATi Radeon X1900 in crossfire, 1 GB DDR2/533 Kingston HyperX, 2 HDD SATA-II 160 GB.

SVILUPPATORE: Propaganda Games - **PUBLISHER:** Disney Interactive Studios
DISTRIBUTORE: Disney Interactive Studios - **USCITA:** Autunno 2010 - **SITO:** propagandagames.go.com

I Pirati dei Caraibi: L'Armata dei Dannati

Scordatevi di quello svitato di Jack Sparrow e della sua cricca: i prossimi chiamati a scrivere la storia dei Caraibi e dei suoi bucanieri sarete proprio voi...

Mai stato un grande appassionato della saga dei Pirati dei Caraibi, che non ha mai stuzzicato il mio "bambino interiore" e la cui storia è andata via via complicandosi, superando il – già bassissimo – livello di attenzione che avevo deciso di dedicarle. Mi ritrovo invece per casa una donna che stravede per Jack Sparrow, e quando il ToSo mi ha chiesto di farmi un giro a Vancouver negli studi di Propaganda Games per vedere il nuovo gioco di ruolo d'azione basato sull'universo dei Pirati dei Caraibi, più che altro mi sono ritrovato sulla porta con le valigie in mano e mia moglie che minacciava di togliermi la parola se non fossi tornato più che preparato sull'argomento. E così è stato: visita guidata agli studios, lunga e articolata presentazione del gioco con abbuffata di schifezze a seguire, ed eccoci a parlare de I Pirati dei Caraibi: L'Armata dei Dannati.

Commento

Più che un gioco prossimo a uscire, quello visto a Vancouver appare come una grossa sfida. Una licenza popolarissima, che per forza di cose deve cercare di acchiappare il pubblico che va al cinema a vedere i film della serie. Ma è anche un RPG che non trascura nessuno degli elementi che gli appassionati del genere cercano e pretendono. Sarebbe stato molto più semplice per Propaganda cavarsela con il "solito" action 3D (anche pensando ai potenziali guadagni). Il fatto che abbiano optato per la strada meno banale gli fa onore, e solo per questo il gioco merita di essere seguito con attenzione nei mesi che precedono la sua uscita.

Pro: Una sfida impegnativa per i designer
Un titolo che fonde RPG, combattimento action ed esplorazione
Grande libertà di scelta

Contro: Tecnicamente ancora acerbo

Giudizio

LA SCELTA TRA L'ALLINEAMENTO "DREADED" O "LEGENDARY" AVRÀ CONSEGUENZE IMPORTANTI SU OGNI ASPETTO DEL GIOCO

NIENTE TIE-IN, SIAMO CANADESI

Nonostante l'annuncio del quarto film, il gioco non avrà nulla a che spartire con le pellicole, collocandosi temporalmente una decina di anni prima degli eventi narrati ne La Maledizione della Prima Luna. La coraggiosa scelta di Propaganda nasce dalla volontà di godere di una maggior libertà narrativa, dal desiderio di poter proporre un titolo meno legato a una trama o a personaggi ben precisi, consentendo al

In Propaganda lavorano un sacco di ex-Bioware che si sono dedicati a titoli come Dragon Age: Origins e Mass Effect, il che rende più ottimisti del solito.

Non vi saranno sfuggiti gli screenshot pesantemente ritoccati: lo sviluppo del motore grafico, nuovo di pacca, è ancora troppo indietro per poter esprimere un giudizio.

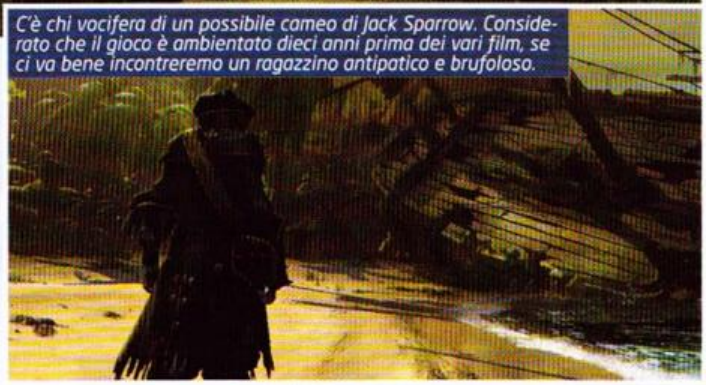
giocatore di costruirsi su misura il proprio alter ego all'interno dell'universo della saga.
Il protagonista sarà un tale James Sterling, figlio di un calzolaio che da piccolo si divertiva a sognare con le storie dei pirati, e che decide di diventare uno di loro. Durante la prima uscita in mare la sua nave viene affondata da un crudele ammiraglio spagnolo di nome Aldonado, e il nostro eroe finisce in fondo al mare. Ma come sappiamo, nel mondo soprannaturale dei Pirati dei Caraibi nessuno muore mai veramente. James riesce a salvarsi da una fine orrenda e dovrà fin da subito affrontare il primo grande bivio dell'avventura che lo aspetta: abbracciare il "lato oscuro" dei bucanieri e diventare "maledetto", oppure optare per la strada dei buoni, i gaglioffi spacconi che affrontano ogni pericolo con il sorriso sulle labbra e la battuta pronta, amanti delle belle donne e che scappano sempre appendendosi al lampadario di una taverna?

UNA SCELTA È PER SEMPRE (O QUASI)

La scelta tra l'allineamento "dreaded" (cattivo) o "legendary" (buono) del personaggio principale avrà una serie di conseguenze importanti, influenzando innanzitutto lo svolgimento della campagna principale e delle connesse missioni secondarie, ma non solo: cambierà il combattimento, con armi e mosse dedicate al tipo di percorso scelto; varierà l'approccio dei PNG e il modo in cui si presentano gli ambienti e le isole da esplorare: un pirata che lascia dietro di sé solo una scia di morte e distruzione incontrerà più facilmente gente impaurita e poco collaborativa e palazzi in rovina, mentre un borioso fanfarone sarà accolto molto più positivamente. Più di tutto, cambierà l'aspetto esteriore di Sterling, il cui abbigliamento rispecchierà il lato che avrà deciso di abbracciare. A dimostrazione della cura che gli sviluppatori hanno dato a questo aspetto, i dialoghi del protagonista sono stati doppiati due volte: la prima con la voce normale del personaggio "buono", la seconda con quella roca e scavata dal male del "cattivo".

HARDCORE O CASUAL?

Il bivio è di quelli drammatici, paragonabile solo a quello che si troverà ad affrontare il giocatore all'inizio della partita. Il pubblico che adora i Pirati dei Caraibi è sicuramente di bocca buona, quello che oggi possiamo definire senza troppi patemi "casual"; chi ama gli RPG, in particolare su PC, è invece gente col palato fino, che cerca una sfida impegnativa, curata e articolata nella gestione delle quest, del personaggio, delle scelte morali da affrontare e cose del genere. Come conciliare i due aspetti? Non esiste una risposta che vale per tutti. Quella che dà Propaganda al problema è impostare la main quest (quella che i giocatori più occasionali finiranno con l'abbracciare) in maniera molto lineare tendente al facile, per un totale di una dozzina di ore di gioco. Per gli hardcore ci sono tutte le sidequest, molto più complesse e difficili, anche a livello di combattimento. Per dirne una, i nemici non avranno il meccanismo di auto-level della campagna principale, rendendo le sfide meno scontate; aggiungiamo che non saranno poche, e che il totale di ore di gioco complessivo si aggirerà attorno alle cento ore. ■



C'è chi vocifera di un possibile cameo di Jack Sparrow. Considerato che il gioco è ambientato dieci anni prima dei vari film, se ci va bene incontreremo un ragazzino antipatico e brufoloso.

I DIALOGHI DEL PROTAGONISTA SONO STATI DOPPIATI DUE VOLTE: LA PRIMA CON LA VOCE DEL PERSONAGGIO "BUONO", LA SECONDA CON QUELLA DEL "CATTIVO"

CAZZI QUELLA GOMENA! (cit.)

Non solo esplorazione di isole e combattimenti: nell'Armata dei Dannati passeremo un buon quaranta per cento del tempo in mare, e anche a questo aspetto Propaganda sta prestando il massimo della cura, dalla simulazione dell'acqua – e relative condizioni di navigazione in caso di tempesta – alla possibilità di personalizzare il proprio vascello, passando per il modello di combattimento (ci sono anche gli scontri tra navi e la possibilità di abbordare quelle nemiche) fino ad arrivare alla oculata gestione dell'equipaggio, che richiederà di reclutare marinai con abilità specifiche, da chi ricarica più velocemente i cannoni a chi sa ben cazzare la randa.

L'allineamento del personaggio non impedirà di scegliere il Bene o il Male anche nelle fasi più avanzate della partita, ma se non ci è stato spiegato come verrà gestito questo "conflitto".

A CURA DI: Paolo Davide "Mascalzone" Lumia masca@sprea.it

SVILUPPATORE: NetDevil - PUBLISHER: N.D. - DISTRIBUTORE: N.D.
USCITA: Seconda metà 2010 - SITO: universe.lego.com

Lego Universe

Presentato all'ultimo Consumer Electronic Show di Las Vegas, il nuovo MMORPG ambientato nello straordinario mondo dei mattoncini danesi sembra fatto apposta per rendere tangibile uno dei più grandi desideri della nostra infanzia...

PUNTO DI FORZA DEL GAMEPLAY È IL POGGIARE SU ELEMENTI PRESI DA DIVERSI GENERI, DAI ROMPICAPO AI PLATFORM SINO AI GDR, PASSANDO PER UNA PLETORA DI MINI-GIOCHI

Commento

Questo LEGO Universe si affaccia come titolo molto interessante, a cui non dovrebbero mancare spunti per risplendere di luce propria nell'ormai affollatissimo mercato dei theme park MMO, a patto che ai giocatori venga offerta una parte costruttiva ben strutturata, cosicché le meccaniche possano risultare, almeno in parte, realmente originali. A una prima occhiata sembra però la versione fatta di mattoncini di Free Realms di Sony: tante cose da fare, ma alla fine nessuna che possa dare quella spinta in più per uscire dal mucchio. Oltretutto qui l'abbonamento da pagare, con ogni probabilità, ci sarà!

Pro: Il MMORPG della LEGO!
Accessibile a tutti
Contenuti vari e curati

Contro: Originalità da verificare
Fase di costruzione limitata
Easy Mode Only?

Giudizio

Quante volte, da bambini, all'approssimarsi del Natale uno dei momenti più emozionanti per voi era l'arrivo del catalogo della LEGO con tutte le ultime novità? Fantasticare possibili infinite avventure guardando la pletora di articoli in vendita e dovendo invece fare i conti con la dura realtà del risicato budget familiare era motivo dei vostri più fragorosi capricci?
Ebbene, se come il sottoscritto avete fatto parte di questa vasta schiera di bambini piagnucolosi, non potrete rimanere indifferenti al fascino di questo titolo, che promette di essere il più ambizioso di tutta la fortunata serie di videogiochi ispirata dal celeberrimo marchio. L'intenzione di NetDevil, la softco con sede in Colorado che lo sta sviluppando da quasi due anni, è infatti quella di dare agli appassionati un intero universo in cui poter sfogare la propria passione, decisamente più completo rispetto a quanto proposto dagli action adventure a tema hollywoodiano di discreto successo resisi disponibili negli ultimi anni. Un prodotto persistente che sia un immersivo amalgama dei principali elementi dei giochi sopracitati senza che ne venga pregiudicata l'appetibilità a un target che, per quanto possibile, deve ovviamente coincidere con quello dei giocattoli: per questo LEGO Universe è un GdR di massa in senso stretto, dall'impostazione casual e quindi adatto a tutti, dai più piccoli sino a chi altro non aspetta che una scusa valida per tornar fanciullo e divertirsi.
Per dare, come il titolo suggerisce, un appeal "universale" al proprio prodotto, NetDevil punta sui quattro elementi principali che fanno da perno al titolo: ampie scelte di personalizzazione per il personaggio, grande varietà di gameplay, possibilità di costruire pratica-

Detto che si potrà costruire di tutto, bisognerà mettersi d'accordo per farlo!

mente di tutto (il crafting, per chi non è avulso alla terminologia dei MMORPG) e ovviamente porte aperte all'online gaming, così da unirsi ai propri amici e giocare con loro.

LEGOVERSE

Per quel che è stato mostrato al CES, il gioco si direbbe a un buon punto dello in sviluppo, e già dalla schermata di accesso si nota la cura per i dettagli e l'intenzione di offrire un ambiente ludico spensierato. Moltissime sono le opzioni disponibili per la creazione del proprio personaggio, potendo scegliere un'infinità di parti per capelli, viso, torso, braccia e gambe. Creato il PG, si viene catapultati a bordo di una nave spaziale in avaria condannata a essere inghiottita da un buco nero, ed è qui che si deve completare il tutorial familiarizzando con quelli che sono gli elementi tipici dei MMORPG: movimenti, equipaggiamento, interfaccia e skill. A proposito di queste ultime, durante le prime missioni riusciremo a sbloccare il "potere dell'immaginazione", particolare abilità che va ad aggiungersi a quelle classiche come forza e resistenza, che attraverso il dipanarsi della storia scopriremo essere ciò che dovremo difendere dai cattivi. Scappare dall'astronave costituisce il primo obiettivo, e lo si fa muovendo i primi passi in quel che è la parte più interessante del gioco, la costruzione di oggetti. Creato il razzo con cui si riesce a fuggire si deve quindi scegliere su quale pianeta (ma sono più dei lembi di crosta fluttuanti, alla "Avatar") atterrare, e ognuna costituisce una diversa ambientazione di LEGO Universe: c'è la città contemporanea, il feudo medievale o l'isola piratesca.

Questi pianeti, su cui inizia il gioco vero e proprio, danno accesso a contenuti differenti e, stando a quanto dichiarato da NetDevil, all'uscita dovrebbero esserne disponibili cinque o sei, numero sufficiente per offrire sin da subito una buona varietà. L'intenzione è quella di incrementarne costantemente il numero con future espansioni. Sul pianeta si parte dal consueto hub da cui si può scegliere tra moltissime avventure, per una gamma di contenuti che si presenta davvero vasta: si va dalle missioni di caccia ed esplorazione, corredate da tesori ed enigmi, sino ad arrivare ai dungeon e ai compiti di costruzione. Punto di forza del gameplay è proprio il poggiare su elementi presi da diversi generi, dai rompicapo ai platform sino ai GdR, passando per una pletora di mini-giochi concepiti per mettere alla prova l'abilità degli utenti. L'elemento cardine è il raggiungimento degli obiettivi che costituiscono il filo conduttore dell'esperienza di gioco su cui è fondata la progressione del personaggio: in questo, il percorso è marcatamente guidato, con traguardi preimpostati a fare da legante per la raccolta di monete e di oggetti collezionabili. Questi hanno un ruolo fondamentale, dato che non è prevista l'usuale suddivisione in classi: gli attribuiti del personaggio vengono stabiliti da ciò che indossa, e il tipo di arma ne determina lo stile di combattimento. Ne consegue, da questo punto di vista, un sistema aperto che consentirà ai player di rivestire diversi ruoli semplicemente cambiando l'equipaggiamento, ottenibile come ricompensa e in larga parte acquistabile. Per quel che riguarda il crafting, la fase di costruzione si concentra in apposite aree in cui i giocatori potranno sbizzarrirsi creando ciò che vogliono, salvando le proprie creazioni in modelli utilizzabili anche dagli altri player.

Resta ancora da verificare quale sia la reale incidenza in termini massivi di questa che dovrebbe senza dubbio essere la parte più interessante di LEGO Universe: se, come sembra, le costruzioni dovessero rivestire un semplice ruolo di contorno alla struttura trita e ritrita del farming game, il rischio sarebbe quello di sprecare una solidissima licenza. Non vorremmo, insomma, vedere questo titolo cadere nell'errore di concentrarsi esclusivamente sugli aspetti single-player, mettendo in secondo piano tutte quelle caratteristiche sociali che vadano oltre la chat, come dei contenuti avvincenti per le gilde. E non sarà certo la presenza di elementi di contorno, pur apprezzabili, come PvP o pet system a fare la differenza tra un"more of the same" e un potenziale capolavoro. Staremo a vedere. ■

Questo tizio fa bene a scappare: si direbbe che quelli che gli corrono dietro sono tutti incacchiati come ninja!

Saranno tantissimi i tipi di armi disponibili, dalle spade alle lance, fino alle più stravaganti pistole. Prendere a randellate un robot non ha prezzo!

LEGO UNIVERSE È UN GDR DI MASSA IN SENSO STRETTO, DALL'IMPOSTAZIONE CASUAL E ADATTO A TUTTI, DAI PIÙ PICCOLI SINO A CHI ALTRO NON ASPETTA CHE UNA SCUSA VALIDA PER TORNAR FANCIULLO E DIVERTIRSI

Tra le varie ambientazioni, quella della cittadina contemporanea è sicuramente una delle più apprezzate. Per i vigili si prospettano lunghe sessioni PvP.

L'ambientazione caraibica è sicuramente una delle più floride per creare avventure a tema.

A CURA DI: Mario Baccigalupi Secondvariety@sprea.it

SVILUPPATORE: Double Helix - **PUBLISHER:** Square Enix
DISTRIBUTORE: Halifax - **USCITA:** Imminente - **SITO:** www.frontmissionevolved.it/

FRONT MISSION EVOLVED

Quando si parla di "evoluzione", riferendosi al passaggio dagli strategici agli shooter, bisogna aver le idee ben chiare. Il carisma dei Mech, comunque, aiuta.

Negli ultimi anni, le conversioni di alcune serie esclusive per console sono state annunciate da mille fanfare, come nel caso di Gears of Wars e Lost Planet. Non sempre, però, le cose vanno in questo modo, come dimostra la latitanza di saghe addirittura mitologiche: magari Front Mission non rientra fra queste, ma resta comunque un buon marchio della fantascienza videoludica a base di mecha, vicino per tematiche agli anime giapponesi su robottoni, piloti coraggiosi e guerre fra potenti eserciti del futuro. Quasi tutti i giochi della serie sono stati sviluppati dalla gloriosa Square Enix, in prevalenza per le PS di Sony, ma fino a questo momento non si è ritenuto che il brand potesse soddisfare i palati dei Pcisti, per gusto visivo e per impostazione del gameplay (a turni, ma in uno stile molto orientale e "consolaro"). Anzi, a essere più precisi un precedente c'è stato, con il titolo multiplayer Front Mission Online, ma il gioco è quasi sconosciuto in Occidente e, soprattutto, i server hanno chiuso i battenti già nel 2008, dopo meno di tre anni di attività. Quella di presentarsi in ambito multipiattaforma, però, non è nemmeno la caratteristica fondamentale del nuovo prodotto, proprio perché la decisione di esordire contemporaneamente su PC, PS3 e Xbox360 è legata alla volontà di proporre un gameplay completamente diverso: Front Mission Evolved è un action shooter "duro e puro", per di più con una discreta vocazione agli scontri competitivi online, anche se naturalmente sfrutta l'universo che si è andato delineando, dal 1995 a oggi, lungo una decina di titoli densi di guerre e stravolgimenti di fronte.

FRONT MISSION EVOLVED È UN ACTION-SHOOTER "DURO E PURO", ANCHE SE SFRUTTA L'UNIVERSO CHE È STATO DELINEATO NEI TITOLI STRATEGICI, DAL 1995 A OGGI

TERRA, 2171

Traendo ispirazione da una serie di strategici, caratterizzata da un tono piuttosto epico, la trama di FME può contare su indicazioni molto precise per gli equilibri geopolitici della Terra, a non molti decenni dal nostro presente: a cavallo tra il secolo corrente e il ventiduesimo, il pianeta è diviso in 5 grandi raggruppamenti geo-politici, che non hanno ancora imparato la lezione di secoli di storia umana e continuano a ingaggiarsi vicendevolmente in conflitti lunghi e sanguinosi. In particolare, il giovane personaggio che andremo a interpretare si troverà in mezzo allo scontro tra la USN e la OCU (rispettivamente, "United States of the New Continent" e "Oceania Community Union"), nonostante la sua professione di pacifico ingegnere cibernetico, e naturalmente avrà modo di dimostrare tutto il suo valore a bordo di macchine dalla potenza devastante. La vicenda, ambientata 50 anni dopo gli ultimi eventi descritti in Front Mission 5 (il gioco, solo per PS2, contempla tutto l'arco temporale della saga), prende il via nel 2171 dopo il misterioso attacco a una base militare dell'USN, in diretto collegamento con lo spazio intorno al pianeta: è qui che si sta rapidamente spostando il fronte delle guerre umane, attraverso avamposti militari chiamati "orbital elevator", ed è proprio una di queste stazio-

I Wanzer hanno quattro slot per le armi, due dei quali sulle spalle. Cominciare con un EMP e finire con missili a ricerca è sempre una buona pratica...

Commento

La serie Front Mission prova a cambiare pelle, alla ricerca dei buoni volumi di vendita di un tempo, e per farlo si cimenta in una brusca virata del gameplay: non più strategia a turni, e nemmeno l'impianto RTS visto in FM: Alternative, bensì azione senza compromessi a bordo dei Wanzer, enormi mech armati fino all'ultimo bullone. I robot saranno profondamente personalizzabili, cosa che dovrebbe rendere più interessanti le esperienze di gioco, tanto in single quanto in multiplayer. In ambito PC, poi, la penuria di titoli profondamente "mech-based" comincia a farsi sentire...

Pro: Profonda personalizzazione dei Wanzer.
Il carisma dei mezzi è indiscutibile.

Contro: Tecnica e gameplay sembrano rispondere a una media ragionata...

Giudizio

Rispetto alle immagini legate ai primi annunci, ora il gioco sembra tecnicamente più prestante, ma ci sarebbe ancora da lavorare...

Complice il ghiaccio e il motion blur, questa immagine ricorda da vicino Lost Planet.

NON PUÒ MANCARE LA SPADA, CHE ASSUME UN PARTICOLARE CARISMA IN MANO A QUESTI COLOSSI DI METALLO

Non mancano le sezioni appiedate, come questa all'interno di una base.

ni a venire bersagliata e distrutta da ignoti aggressori. Non so a voi, ma a me questa trama ricorda "Gundam 0079", sia per il protagonista sia per lo scenario generale (comunque non esclusivo di questa serie, chiaramente), e la cosa non mi dispiace per nulla...

NEL VENTRE DEL COLOSSO

Robot giganti e simili invenzioni, magari realizzate con la vena "realistica" degli anime moderni, non sono mai state un punto di forza del gaming su PC. Accanto alle tante apparizioni "di maniera", in titoli d'azione o strategici, non sono mancati i videogiochi incentrati completamente sui mecha, come Shogo o la serie Mechwarrior (più orientata alla simulazione), ma in generale servirebbe qualcosa di moderno per ravvivare l'appeal del genere sul PC: per questo motivo, l'arrivo di FME è da seguire con particolare attenzione, anche se va subito detto che i fan delle complesse cabine di comando, con visuale e dinamiche realistiche, non devono aspettarsi nulla di così complesso. In pratica, tutto appare aderente a quanto visto in decine di moderni shooter, con brevi sezioni a piedi e, soprattutto, a bordo di potenti mech, inquadrati di schiena mentre imbracciano enormi fucili automatici e altre armi sovradimensionate: il tratto maggiormente distintivo, almeno da quanto si è potuto rilevare fino a ora, riguarda la possibilità di caratterizzare profondamente il proprio robot con componenti meccanici di vario genere, cosa che permette di portarsi dietro almeno una parte dell'enciclopedica "oggettistica" militare accumulata nel corso della serie. Fino a questo momento siamo stati un po' irriverenti, chiamando in modo generico mezzi che, invece, possiedono il loro nome e le loro precise caratteristiche: nell'epopea di Front Mission, i mecha sono conosciuti con il nome di "Wanzer", contrazione di Wander e Panzer, e si presentano, per dimensioni, come una via di mezzo fra le gigantesche mobile suite di Gundam e gli esoscheletri potenziati di Lost Planet. Come detto, l'esperienza di gioco è fortemente focalizzata sull'uso di queste macchine, per le quali è possibile costruire classi profondamente personalizzate: gli elementi da combinare contemplano le singole parti del corpo, oltre alle quattro armi a disposizione, proprio perché ognuna di queste va a incidere sulla prestanza del mech. Gli arti, ad esempio, vanno a definire la potenza degli attacchi all'arma bianca o la velocità di spostamento sul campo di battaglia, come pure esistono pezzi studiati per fornire skill accessorie, come la possibilità di riparare i compagni di battaglia. Sugli strumenti bellici a nostra disposizione, invece, non c'è molto da aggiungere, anche perché sembra di assistere a un campionario di quanto visto fino a oggi nei videogame d'azione sci-fi: accanto a missili a ricerca, raggi EMP e simili ovvietà, non può mancare la spada, che assume un particolare carisma in mano a questi colossi di metallo, e nemmeno altre abilità dall'aura blandamente stealth, come una schermatura per rendere parzialmente invisibili i Wanzer. La resa visiva, infine, sembra essere l'aspetto meno convincente di Front Mission Evolved, a meno che gli ultimi mesi non siano serviti a Double Helix per affinare al meglio gli effetti e per aggiungere qualche texture più definita, soprattutto per personaggi e mezzi principali. Già, abbiamo scritto Double Helix, gli sviluppatori dell'ultimo Silent Hill, e non ci siamo sbagliati: Square Enix ha semplicemente seguito questo prodotto in veste di produttore, anche perché l'uomo di punta della serie, Toshiro Tsuchida, non ha niente a che spartire con gli shooter ed è anzi stato impegnato, in questi anni, a definire i battle-system per gli ultimi Final Fantasy. Speriamo solo che il vecchio samurai non ci manchi troppo... ■

Non vi scontrerete solo contro altri mecha, ma anche con fanteria e altri mezzi pesanti.

Gli scontri uno contro uno si preannunciano divertenti. Alcune ambientazioni, però, appaiono pesantemente spoglie.

A CURA DI: Paolo Davide "Mascalzone" Lumia (masca@sprea.it)

SVILUPPATORE: Reakktor Media GmbH - PUBLISHER: N.D.
DISTRIBUTORE: N.D. - USCITA: N.D. - SITO: www.blackprophecy.com

BLACK PROPHECY

Dopo un'assenza dalla scena videoludica che perdura dai tempi dei fallimentari Richard Garriott's Tabula Rasa e Matrix Online, i MMORPG di fantascienza stanno preparando uno sbarco in massa sugli hard disk dei nostri PC...

Nel prossimo futuro assisteremo a una vera e propria esplosione di titoli massivi che si distaccheranno dalla pletora di mondi fantasy che inflazionano l'attuale panorama dei MMO, almeno per ciò che riguarda i più quotati. Al momento l'unica eccezione è rappresentata da EVE Online, gioco eccezionale sotto molti punti di vista con il difetto, quantomeno dal punto di vista commerciale, di essere un prodotto marcatamente di nicchia.

Ed è proprio qui va a parare Reakktor Media: la software house tedesca pare abbia tutta l'intenzione di trasferire nel continuum interstellare alcuni degli elementi alla base di Neocron, il suo precedente MMORPG, scottato dallo scarso successo di pubblico (se non appunto in Germania) nonostante la sua interessantissima ambientazione cyberpunk. Se quest'ultimo infatti introduceva per la prima volta in assoluto il combattimento in stile FPS nei GdR online, facendo della vivacità dell'azione il suo punto di forza, Black Prophecy si propone di fare lo stesso con le meccaniche sinora proprie soltanto dei ben conosciuti space shooter, traslandole in un universo persistente.

Per ottenere questo obiettivo, oltre a un combattimento che richiami i fasti di indimenticabili glorie del passato come Wing Commander e X-Wing Vs TIE Fighter, serve una struttura di gioco che espanda i concetti alla base delle apprezzatissime modalità multiplayer di prodotti come Freelancer di Chris Roberts, garantendo ampio spazio di manovra alle velleità interpretative dei giocatori attraverso un solido background che faccia da palcoscenico a una rappresentazione politica, economica e militare delle profondità siderali viva e realistica.

E pare proprio che in questo ambito gli sviluppatori non abbiano lasciato nulla al caso, affidando la sceneggiatura del titolo a Michael Marrak, apprezzato autore di romanzi Sci-Fi. Ambientata nel XXVI secolo, la storia promette perciò di essere complessa e avvincente. La razza umana ha colonizzato buona parte delle regio-

BLACK PROPHECY SI PROPONE DI TRASLARE IN UN UNIVERSO PERSISTENTE LE MECCANICHE SINORA PROPRIE SOLTANTO DEI BEN CONOSCIUTI SPACE SHOOTER

Commento

Black Prophecy è in fase di sviluppo da circa tre anni, ma molti sono ancora i punti oscuri per quel che concerne l'effettiva sostanza degli elementi cardine di questo titolo. Per saperne di più non resta che attendere, e qualcosa mi dice che non sarà una cosa breve. Stando a quanto annunciato da Kirk Lenke, CEO di Reakktor, la closed beta dovrebbe partire entro pochi mesi, giusto in tempo per mettere i bastoni tra le ruote a Jumpgate: Evolution di Codemasters.

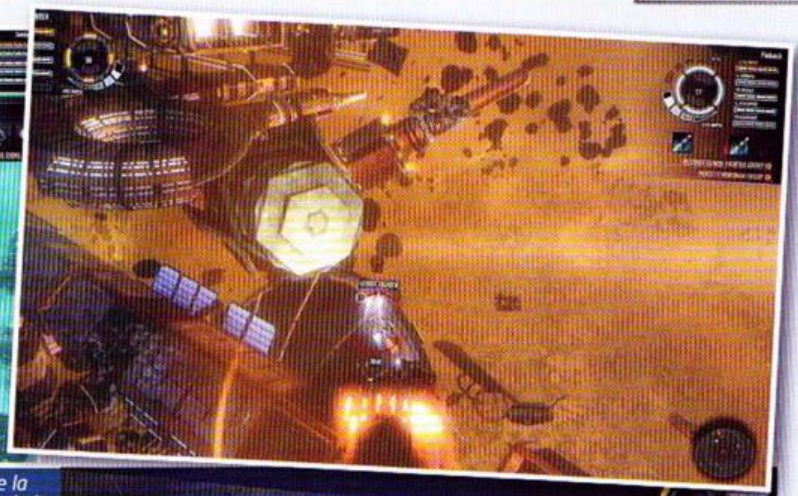
Pro: Spazio all'azione!
Ambientazione curata
Grafica superba

Contro: Gameplay tutto da valutare
Parecchi dettagli ancora oscuri

Giudizio

L'elemento principale del gioco sarà costituito dal combattimento, che richiamerà quello visto nei più blasonati sparatutto ambientati nello spazio.

Il mirino al centro dello schermo fa capire il tenore degli scontri che saremo chiamati ad affrontare.



Non poteva ovviamente mancare la visuale interna all'astronave. I cockpit saranno variegati e dettagliatissimi.

REAKKTOR HA AFFIDANDO LA SCENEGGIATURA DI BLACK PROPHECY A MICHAEL MARRAK, APPREZZATO AUTORE DI ROMANZI DI FANTASCIENZA.

ni siderali limitrofe al sistema solare, e la prolungata permanenza nello spazio ha causato un'accelerazione nell'evoluzione che ha portato alla nascita di due nuove superspecie: i Tyi, potentissimi cyborg creati dall'unione tra uomo e macchina, hanno votato la propria esistenza alla ricerca dell'indipendenza dai progenitori tramite l'esplorazione dello spazio, e i Genides, risultato di esperimenti di manipolazione biogenetica che li hanno resi esseri fisicamente perfetti e innaturalmente longevi. Ovviamente tra queste due razze, che saranno quelle giocabili, c'è tutto tranne che un tenero rapporto: la prima ha sempre agito cercando di mettere radici lontano dalla colonia madre, il pianeta Sabiador, perché preoccupata di un atto di ritorsione della seconda, determinata a non fargli passar liscio il fatto di esser stata soggiogata e costretta all'esilio su di un altro pianeta. Entrambe si sono dunque dedicate alla colonizzazione di nuovi mondi per progredire e aumentare le proprie risorse, fino a che non è comparsa un'aggressiva razza aliena a minacciarne la sopravvivenza. Ed è a questo punto che toccherà a noi intervenire.

In termini di gameplay ciò comporterà innanzitutto un PvP che verterà sullo scontro senza quartiere tra le due fazioni presenti (certe cose non cambiano mai...), con gli alieni a fare da terzo incomodo, costituendo inoltre il tema su cui si svilupperà buona parte della campagna PvE. Campagna che naturalmente prevederà una ricca dose di elementi ruolistici, quali un articolato sviluppo del personaggio e un'ampia possibilità di scelta per quanto riguarda il mezzo attraverso il quale ci confronteremo con ciò che ci si parerà di fronte, ossia le astronavi che potremo pilotare nel gioco e il vasto arsenale in loro dotazione. La progressione sarà interamente basata sulle abilità, con elementi piuttosto innovativi come quello riguardante le manovre in volo atte a sfruttare la tridimensionalità dello spazio. Black Prophecy, insomma, non prevederà alcuna suddivisione in classi, concentrandosi sull'equipaggiamento di cui i player potranno disporre a seconda della specializzazione che preferiranno conseguire. Da questo punto di vista nulla dovrebbe essere precluso, visto che Reakktor ha pensato bene di implementare il design modulare per tutte le navi: dal letale caccia del guerriero incallito al capiente cargo dell'avido mercante, cockpit, ali, motori, armi e quant'altro saranno assemblabili direttamente su richiesta, al fine di garantire il risultato più adatto alle esigenze di ognuno.

Passando dal combattimento alla seconda anima del gioco, ossia gli elementi persistenti, questi vertono sulla capitale importanza delle stazioni, epicentro delle feature economiche e sociali. Queste sì che saranno divise in diverse classi, ma saranno soprattutto conquistabili e anch'esse espandibili con moduli dalle funzioni più disparate. Tra queste, essenziale sarà quella che riguarda la raccolta e lo stoccaggio delle risorse disponibili nei vari sistemi che, c'è da giurarci, saranno la principale causa di ostilità.

Per concludere, un appunto di carattere tecnico: Black Prophecy sarà spinto dall'engine Gamebryo, lo stesso di Oblivion e Fallout 3 (nonché dell'ormai agonizzante Warhammer Online), e da quello che è stato mostrato sinora, la bellezza della grafica sarà uno degli indubbi punti di forza di questo titolo. ■

Le esplosioni promettono di essere un qualcosa di mai visto prima sui nostri monitor.

Se pilotare gigantesche navi madri sarà il coronamento di una carriera, le ossa dovremo farcele a bordo di piccoli e letali caccia monoposto.

Pagina mancante

Pagina mancante

■ **CPU:** Dual Core 1.8 GHz (Dual Core 2.6 GHz) ■ **RAM:** 1.5 GB (2 GB)
■ **SCHEDA VIDEO:** ATi Radeon X1950/nVidia GeForce Serie 7 (ATi Radeon HD serie 5000/nVidia GeForce serie 200)
■ **SPAZIO SU HD:** 8 GB ■ **CONNESSIONE:** ADSL (permanente obbligatoria)
■ **SVILUPPATORE:** Ubisoft Montreal ■ **PUBLISHER:** Ubisoft
■ **DISTRIBUTORE:** Ubisoft ■ **MULTIPLAYER:** Assente
■ **LOCALIZZAZIONE:** Completa ■ **PREZZO INDICATIVO:** € 44.90

assassinscreed.it.ubi.com

ASSASSIN'S CREED 2

DOPO QUATTRO LUNGHI MESI DI ATTESA, EZIO AUDITORE DA FIRENZE SI PREPARA A UCCIDERE ANCHE SU PC. AFFILATE LE LAME.

LEONARDO DA VINCI DECRIPTERÀ TUTTI I MANOSCRITTI CHE GLI PORTEREMO E FORNIRÀ ALCUNI GADGET DAVVERO INTERESSANTI.

È IMPORTANTE SCALARE SEMPRE TUTTI GLI EDIFICI RAPPRESENTATI SULLA MAPPA DA UN'AQUILA: SBLOCCHERANNO LE MAPPE DI NUOVE ZONE.

Dove eravamo rimasti? Ah sì, avevamo lasciato Desmond Miles nei panni di Altair, intento ad affettare templari nel 1191 in piena Terra Santa, cercando nel contempo di entrare in possesso del leggendario Frutto dell'Eden. Chi non avesse giocato il primo capitolo sappia che tutta l'avventura altro non era che un ricordo simulato attraverso un'apparecchiatura nota come Animus, grazie alla quale alcuni soggetti particolarmente predisposti potevano rivivere le gesta di personaggi del passato.
Il protagonista, sotto la supervisione del dottor Warren Vidic (capo della struttura nota come Abstergo) e della sua assistente Lucy Stillman, diventa suo malgrado una sorta di marionetta, utilizzata per scoprire l'ubicazione di questi Frutti dell'Eden, straordinari manufatti tecnologicamente avanzatissimi, in grado di controllare la mente di qualsiasi essere umano. Lo scopo dell'Abstergo, manco a dirlo, è quello di assoggettare l'intera popolazione mondiale.
E arriviamo così all'inizio di Assassin's Creed II, con la bella Lucy che, rivelatasi un'Assassina infiltrata fra i templari, ci aiuterà a fuggire, portandoci in luogo sicuro dal quale poi partiranno le avventure di Ezio Auditore, in un action adventure in terza persona che miscela sapientemente azione, esplorazione, uccisioni e fughe all'ultimo respiro.

STORIA 2.0

Perché proprio questo Ezio Auditore? A quanto pare Desmond ne è un discendente diretto, quindi il soggetto ideale per poterne rivivere le gesta e assorbirne conoscenze e abilità. Tutto questo nello splendore (ma anche nella miseria) dell'Italia rinascimentale, in un periodo compreso tra il 1476 e il 1499. Un arco di 23 anni dove assisteremo alla maturazione di Ezio, che da ragazzo scapestrato, rissoso e donnaiolo, diventerà uno degli assassini più micidiali che la storia ricordi.
Non sarà un percorso facile, tutt'altro, con la trama che in breve ci catapulterà in una spirale di vendetta e morte, ma che pian piano svelerà un complotto incredibilmente vasto, che dovremo lentamente sbrogliare fino al poco prevedibile finale.
In questo senso, il lavoro svolto da Ubisoft Montreal è assolutamente lodevole: hanno infatti disseminato il gioco di indizi ed enigmi atti a rivelare parti sempre più ampie e complesse della fitta trama ordita dai templari nel corso dei secoli. Anche se non è obbligatorio mettere assieme proprio tutti i pezzi del puzzle, ritrovando per esempio i venti glifi nascosti, la soddisfazione di vedere il filmato segreto oppure la mappa generata dal ritrovamento dei vari manoscritti non ha eguali. Si rimane talmente invischiati nella storia che alla fine diventa impossibile ignorarne tutte le sfaccettature, alla ricerca di una verità che in ogni caso verrà svelata solo in parte.
Come Lost insegna, trovare la risposta ad alcuni quesiti non farà

PERCHÉ PROPRIO QUESTO EZIO AUDITORE? A QUANTO PARE DESMOND NE È UN DISCENDENTE DIRETTO

IL "SALTO DELLA FEDE" CI PERMETTE DI LANCIARCI DA ALTEZZE IMPOSSIBILI SENZA FARCI UN GRAFFIO.

ESPLORANDO PER BENE I DINTORNI DI VILLA AUDITORE A MONTERIGGIONI SI POSSO TROVARE ALCUNE MISTERIOSE STATUE...

QUANDO LA NOTORIETÀ SALE, CONVIENE STRAPPARE TUTTE LE AFFISSIONI CON LA NOSTRA FACCIA SOPRA...

altro che generare altre domande, alimentando fantasie e discussioni d'ogni genere. Non male per un "semplice" videogioco... D'altro canto quel che davvero funziona alla grande in AC2, è la strepitosa ricostruzione storica, probabilmente tutt'altro che perfetta ed esente da critiche, ma in ogni caso uno straordinario passo avanti rispetto a tutto quello visto fino a oggi. Personaggi realmente esistenti, come Leonardo Da Vinci, Machiavelli, Caterina Sforza, Lorenzo De Medici e molti altri, sono stati fusi nelle vicende di Ezio Auditore, diventando parte attiva nello sviluppo della trama. Ognuno di questi poi dispone di schede informative che ne riassumono le gesta e lo stesso discorso vale per qualsiasi monumento di un certa importanza storica, con descrizioni interessanti e stimolanti, un fatto unico nel suo genere.

LE TOMBE DEGLI ASSASSINI VI FARANNO SUDARE LE PROVERBIALI SETTE CAMICIE, MA LA RICOMPENSA È TROPPO GOLOSA PER IGNORARLE!

REQUIESCAT IN PACE

Niente più anulare mozzato per il nostro Ezio, che al contrario del povero Altair non dovrà rinunciare a un dito della mano per indossare la cosiddetta "lama celata", l'arma principale di ogni assassino degno di rispetto. Questo micidiale pugnale retrattile ci permetterà di uccidere silenziosamente e in AC2 vanterà tutta una serie di upgrade che ne aumenteranno ulteriormente l'efficacia. Grazie ad alcuni manoscritti e all'aiuto del nostro amico Leonardo Da Vinci, potremo disporre di una lama aggiuntiva, che ci garantirà "due morti al prezzo di uno". Inoltre nel corso del gioco troveremo ulteriori gadget, compreso una sorta di veleno in grado di far impazzire chiunque ne venga a contatto e addirittura una vera e propria arma da fuoco, per attacchi a distanza.

In generale Ubisoft ha lavorato parecchio per rendere i combattimenti più dinamici e interessanti, fornendo al giocatore un vasto campionario di armi (spade, coltelli, scimitarre, martelli a due mani, mazze...) e numerose nuove mosse: oltre al classico contrattacco, potremo schivare, disarmare gli avversati o addirittura, in alcuni casi, afferrarli per poi pestarli usando pugni, calci e testate (!!!). Rimane qualche dubbio sull'intelligenza artificiale: se è vero che le varie tipologie di nemici richiedono approcci diversi (un gigante in armatura è lento ma resistente, un soldato con la picca non è affrontabile frontalmente), ci attaccheranno sempre e comunque uno alla volta. Capiti i meccanismi, è davvero difficile morire durante gli scontri, anche perché l'energia abbonda, è possibile curarsi e in ogni caso prima di trapassare definitivamente dobbiamo davvero prenderne tante.

GRAZIE AD ALCUNI MANOSCRITTI E ALL'AIUTO DEL NOSTRO AMICO LEONARDO DA VINCI POTREMO DISPORRE DI UNA LAMA AGGIUNTIVA

Ezio poi potrà non solo comprare nuove armi, ma anche migliorare la sua "armatura", acquistando schinieri, spallacci, corazze e via discorrendo, decidendone anche il colore se proprio ci si sente particolarmente vanesi. A questo proposito è interessante tutta la parte dedicata all'esplorazione delle Tombe degli Assassini Leggendari, dove emerge un po' la tradizione di Prince of Persia, fatta di salti, meccanismi a tempo e tanta, tanta pazienza. La ricompensa però è strepitosa, visto che vi permette di accedere alla leggendaria armatura di Altair, indistruttibile e di un bel nero che non passa mai di moda (lo so che era bianca quella originale, ma

DLC A BABBO? SÌ, GRAZIE!

In queste ultime settimane, Ubisoft ha distribuito su Xbox Live e PSN due DLC per Assassin's Creed II: trattasi de "la Battaglia di Forlì" e de "il Falò delle Vanità", un paio di brevi episodi che completano le sequenze dei ricordi di Ezio. Su console risultano inutilmente costosi, ma averli direttamente inseriti nella versione PC è una cosa che ci fa piacere, anche perché contribuisce a spezzare quell'orrida sensazione di "ehi, ma perché si ferma qui" che si ha giocando su PS3 o 360. Almeno in questo caso, uscire in ritardo ci ha dato qualche concreto vantaggio.

QUESTI STRANI GLIFI NASCONDONO UN SEGRETO INCREDIBILE: RIUSCIRETE A TROVARLI TUTTI E A DECRIPTARLI?

PROTEZIONI ASSASSINE

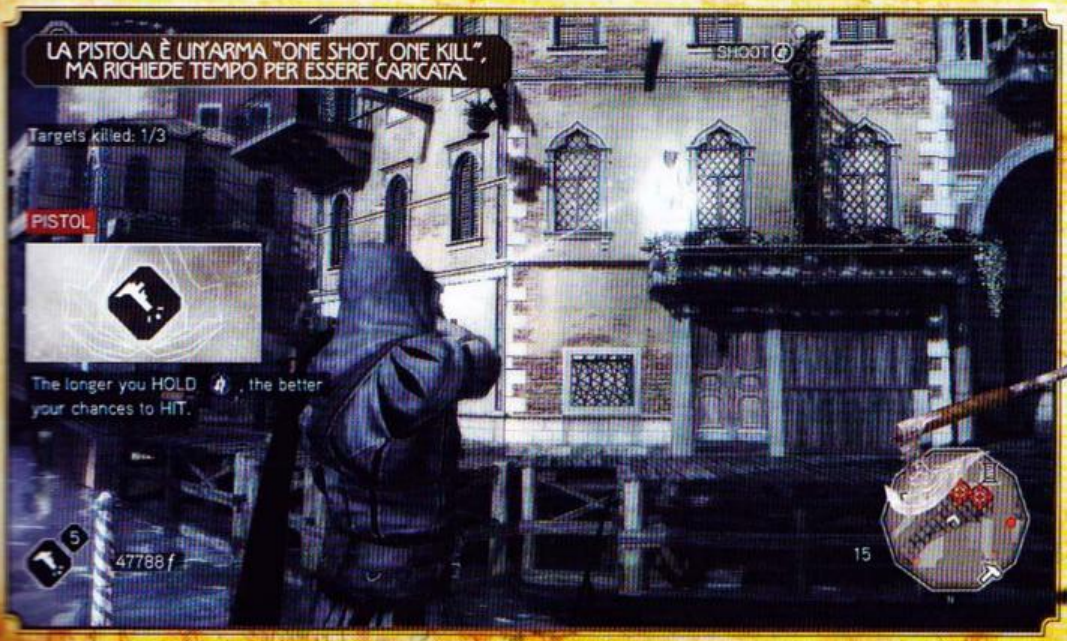
Il primo Assassin's Creed è stato uno dei giochi più piratati della storia, tanto che il numero di download illegali si aggira attorno alla folle cifra delle 700.000 unità. Ubisoft quindi ha voluto prendere delle contromisure molto severe con AC2, imponendo una serie di limitazioni che hanno acceso furenti polemiche sui forum di mezzo mondo. Anzitutto sappiate che se non disponete di una connessione internet, di qualsiasi genere, non potrete in alcun modo giocare ad AC2, che ricordiamo, è e rimane un'esperienza single player al 100%. Il gioco richiede la registrazione al sito ubi.com, si autenticherà online ogni volta che lancerete una sessione e, soprattutto, memorizzerà tutti i vostri progressi (ovvero i save game) sui server della software house francese. L'ADSL non funziona? Fiorello vi ha mangiato la chiavetta? Fatti vostri, il gioco non partirà manco a morire, almeno stando alle informazioni in nostro possesso. Fermo restando che sia giusto e lecito difendere i propri investimenti dalla piaga della pirateria, ci permettiamo di esprimere qualche dubbio sulle modalità scelte da Ubisoft, che a nostro avviso finiscono con il pesare un po' troppo sull'utente onesto.

L'ARCHITETTURA DI AC2 È ALMENO DUE SPANNE SOPRA A QUELLA VISTA IN QUALSIASI GIOCO USCITO FINO A OGGI

chi ha detto sia la stessa?). In ogni caso AC2 è letteralmente pieno di chicche e meccanismi di gioco interessanti che permettono di affrontare ogni missione come meglio si crede. Non per nulla si possono pagare mercenari per combattere al nostro fianco o prostitute per distrarre le guardie, o ancora, gettare denaro per terra in modo da creare un diversivo. Insomma le molteplici variabili lasciano aperte tante possibilità e anche se alla fine la maggior parte delle nostre azioni si conclude con un assassinio, le modalità per arrivarci sono talmente variegate da non venire mai a noia.

TUTTE LE STRADE PORTANO A ROMA

Ci vorrà un bel po' prima di arrivare nella capitale, che comunque vedrete pochissimo. Ma questo, vi assicuro, non è un problema, perché tutto il resto è semplicemente eccezionale: inutile girarci intorno, l'architettura di AC2 è almeno due spanne sopra a quella vista in qualsiasi gioco uscito fino a oggi e non c'è GTA che tenga. La complessità e la densità dei dettagli a cui sono arrivati i grafici lascia a tratti senza parole: Venezia, in particolare, è di una bellezza sfolgorante e non c'è un vicolo, una stradina,



LA PISTOLA È UN'ARMA "ONE SHOT, ONE KILL", MA RICHIEDE TEMPO PER ESSERE CARICATA

L'ARTE DELL'ASSASSINIO E QUELLA DELL'ARRANGIARSI

In Assassin's Creed II i fiorini, i soldi insomma, ricoprono un aspetto fondamentale nella crescita del personaggio e più in generale nell'economia (è proprio il caso di dirlo) di gioco. Appena arrivati alla villa di Monteriggioni vi verrà data la possibilità di migliorare la qualità della cittadina in vari modi: potrete riparare alcune strutture, migliorare le botteghe (cosa che vi farà avere degli sconti) e soprattutto abbellire i saloni della magione con quadri dal variabile pregio (in realtà sono tutte opere più o meno note).
Più investirete in Monteriggioni e più ne incrementerete il valore, cosa che vi darà accesso a una rendita costante nel tempo, meglio di qualsiasi banca odierna (non che ci voglia molto, eh). Esistono comunque altri modi per portare a casa un po' di soldi facili, ovvero impegnandosi con le missioni secondarie, più o meno impegnative e di difficoltà crescente. Guardando la mappa noterete la presenza di numerose icone, indicanti proprio la tipologia delle "prove" che potrete affrontare. Vediamole assieme:

CONTRATTO DA ASSASSINO

È sufficiente interagire con una piccionaia per entrare in possesso del nome della persona da fare fuori. Meglio farlo in maniera discreta e silenziosa usando le immancabili lame celate.

CONSEGNA

Prova a tempo che ci vedrà correre in giro consegnando in tempi più o meno rapidi corrispondenza di una certa importanza. A volte qualcuno proverà a fermarci, quindi è consigliabile essere scaltri ed evitare di finire in qualche baruffa.

CORSA

Corsa a tempo dove verranno messe a dura prova le nostre capacità atletiche. L'importane è capire la strada giusta e non perdere mai di vista il checkpoint successivo.

PESTAGGIO

Si tratta quasi sempre di sistemare mariti fedifraghi o poco inclini al rispetto delle proprie consorti. Una volta individuato il soggetto lo si deve semplicemente riempire di botte fino a riportarlo alla ragione.

E SPENDIAMOLI 'STI SOLDI!

Una volta entrati in possesso di un bel gruzzoletto e aver investito il giusto in Monteriggioni, possiamo darci alle spese pazze, sia per arredare villa Auditore, sia per potenziare adeguatamente Ezio. Per far ciò, in ogni città troveremo numerose botteghe, anche se le tipologie sono solo quattro, comunque sufficienti per soddisfare le nostre esigenze.

MEDICI

Indossano un completo decisamente inquietante e sono caratterizzati da questa maschera che li rende simili a degli enormi corvacci (non tutti, a Venezia hanno un aspetto più civile). Vi possono curare istantaneamente, ma soprattutto vi mettono a disposizione ampolle energetiche, nonché letali dosi di veleno.

MERCANTE D'ARTE

Avete presente quelle stanze piene di cornici vuote nella vostra villa? Ebbene, è a questi signori che dovrete rivolgervi se vorrete riempirle. In ogni città vi verranno offerti quadri diversi dal valore variabile, che ovviamente avranno un effetto concreto sulle rendita di Monteriggioni. Ricordate inoltre che i mercanti vendono anche delle utilissime mappe in grado di rivelarvi la posizione di tutti i forzieri nascosti per le città che visiterete. Soldi facili!

SARTO

Siccome un po' di personalizzazione non fa mai male, in questi negozietti potrete acquistare degli abiti di colore diverso (la foggia però rimane sempre quella): a nostro avviso è meglio investire soldi in borse più capienti e foderi per pugnali, che di energia e armi non ce n'è mai abbastanza.

STAZIONE DI POSTA

La potremmo definire una vera e propria agenzia di viaggi medioevali. Se non avete voglia di farvi a cavallo un sacco di strada, basterà pagare un pugno di fiorini per spostarvi da una città all'altra in tempo zero.

FABBRO

Manco a dirlo il fabbro è in grado di ripararvi l'armatura, che alla lunga può danneggiarsi, abbassando il livello globale della vostra energia (questo discorso non vale per le vesti di Altair). Vi metterà a disposizione anche armature migliori e armi di vario genere, in grado di soddisfare tutte le vostre esigenze. Appena le sbloccherete, potrete disporre di armi da lancio e utilissime bombe fumogene.

LE CORTIGIANE RIESCONO A DISTRARRE QUALSIASI GUARDIA E I COMMENTI SONO A DIR POCO SPASSOSI...

NON È UNA FOTO DEL PRIMO AC CAPITATA QUI PER SBAGLIO...

un passaggio che non sia curato in maniera maniacale e differenziato in modo da non sembrare mai uguale a quanto visto in precedenza. La cosa incredibile è che col tempo ci si abitua talmente tanto a una tale beltà visiva da non farci più caso: si rischia così di trascurare molti dei dettagli così finemente cesellati, in quello che è un vero e proprio tributo alla bellezza architettonica dell'Italia rinascimentale.
Tutto questo ovviamente ha il suo peso e purtroppo inevitabilmente non mancano i compromessi: il popup delle texture, che si nota poco in città, diventa davvero esagerato negli spazi aperti, con l'erba e i fiori che spuntano solo a pochi metri dal nostro punto di vista. Anche il numero dei poligoni riservati ai vari NPC è solamente discreto, ma in questo caso, visto l'affollamento medio per le strade, ci si può passare sopra. Meno comprensibile risulta la scelta di non utilizzare nelle sequenze d'intermezzo dei soggetti più dettagliati e meglio animati: in generale si nota uno spiacevole "effetto marionetta", a cui per fortuna fa da contrappeso un doppiaggio in Italiano a dir poco superbo. La recitazione è sempre convincente e tutte le voci, compreso il chiacchiericcio che sentirete per strada, hanno un'impostazione per nulla artificiale, nei limiti delle scelte di design. Ovvio che a lungo andare vi sentire ripetere sempre le stesse cose, ma di questo si possono tutt'al più incolpare gli sviluppatori, non certo i doppiatori.
Tornando all'engine grafico, un altro punto caldo è il passaggio giorno/notte, evidenziato dal muoversi del-

VENEZIA È DI UNA BELLEZZA SFOLGORANTE E NON C'È UN SINGOLO PASSAGGIO CHE NON SIA CURATO IN MANIERA MANIACALE

NEL VIAGGIO VERSO VENEZIA, EZIO E LEONARDO VERRANNO ATTACCATI DAI SICARI DI RODRIGO BORGIA.

È UN VERO PECCATO CHE LA MACCHINA VOLANTE SIA PRESENTE IN UN'UNICA MISSIONE DELLA TRAMA PRINCIPALE: UN PO' SPRECATA INSOMMA.

PC VS CONSOLE: LA STORIA INFINITA

Non è certo la prima volta che la versione PC di un gioco di successo arriva mesi dopo l'edizione console e, come sempre, scattano gli inevitabili confronti. Ve lo diciamo subito, se vi aspettavate un incredibile salto di qualità, rimarrete delusi e parecchio. Il PC usato per la recensione, pur vantando un quad core da 3.2 GHz e una rispettabilissima Radeon 4870X2, non ha certo generato quell'incredibile balzo in avanti che forse era lecito attendersi. Le texture sono quelle, i difetti grafici citati nella recensione sono rimasti identici e l'unica consolazione rimane, come sempre, la possibilità di pompare esageratamente la risoluzione e l'anti-alias. Nella nostra configurazione il frame rate non ha mai mostrato il fianco, tranne a 1600x1200 con AA 8X (ma con il valore impostato a 4 era tutto ok). Sappiate però che AC2 gira solo in widescreen, quindi i duri e puri del 4:3 si dovranno beccare delle belle bande nere sopra e sotto lo schermo. Chicca finale, niente achievement: il gioco, infatti, non è un Games for Windows Live, scelta a nostro avviso davvero incomprensibile.

INCONTREREMO BREVEMENTE CATERINA SFORZA DURANTE L'AVVENTURA PRINCIPALE, PER POI RITROVARLA NELL'EPISODIO 12, LA BATTAGLIA DI FORLÌ.

LE OMBRE, È BENE RICORDARLO, SONO TUTTE DINAMICHE E PROIETTATE A SECONDA DELLA POSIZIONE DELLA LUCE SOLARE

IL NUOVO ANIMUS CI ATTENDE: RIUSCIRÀ DESMOND A CARPIRE TUTTI I SEGRETI DI EZIO AUDITORE?

le ombre, che è bene ricordarlo, sono tutte dinamiche e proiettate a seconda della posizione della luce solare. Un carico di lavoro davvero notevole se consideriamo la quantità industriale di poligoni a schermo, che finisce per influenzare la definizione delle ombre stesse, tutt'altro che elevata: inoltre è come se ci fossero due livelli di dettaglio, che variano a seconda della distanza dal nostro punto di vista. Il risultato, come avrete modo di vedere nel box "PC vs Console", non è dei migliori. Ma non si può avere tutto dalla vita, no?

Mirko "TMB" Marangon

EZIO DISPONE DI TUTTA UNA SERIE DI "MOSSE FINALI" DAVVERO EFFICACI.

Commento

Non vi è alcun dubbio che Assassin's Creed II abbia superato sotto ogni aspetto il primo capitolo: potrebbe sembrare scontato dirlo, ma non lo è proprio. Ubisoft ha svolto un lavoro magistrale, mettendo assieme una trama eccellente, delle ambientazioni stupende, personaggi credibili e tante ore di gioco (quasi) mai noiose. Però, da utenti PC, avremo desiderato qualche spinta in più dal punto di vista grafico e una protezione decisamente meno invasiva. Tolto questo, un gioco imperdibile, appassionante come pochi e da considerarsi come il miglior tributo all'Italia mai proposto in ambito videoludico. Mica poco.

Pro: Storia avvincente
Longevo
Graficamente notevole

Contro: IA ancora migliorabile
Protezione discutibile

VOTO 91

■ CPU: Single Core 3 GHz (Dual Core 2,6 GHz) ■ RAM: 2 GB (4 GB)
■ SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 7900 256MB/ATi equivalente (nVidia 8800 GT/ATi equivalente)
■ SPAZIO SU HD: 10 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: DICE ■ PUBLISHER: EA
■ DISTRIBUTORE: EA ■ MULTIPLAYER: 49.90
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 24,90

www.battlefieldbadcompany2.com

GOLD AWARD GAMES machine

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

Le "cattive compagnie" di DICE approdano finalmente anche su PC, pronte a stupire gli amanti degli FPS di guerra con l'eccellenza in fatto di grafica e contenuti.

Amanti del grilletto facile, della guerra sporca, brutta e cattiva, benvenuti a una recensione che non tradirà le vostre aspettative. Non lo farà per mille motivi, ultimo dei quali la garanzia, il bollino di qualità, se volete, offerto dal binomio DICE/Battlefield: due nomi che sappiamo bene non avere mai deluso in nessuna occasione. Il loro ritorno, in questo caso, è anche una piccola festa per i nostri sempre PC da gioco: dopo un primo capitolo uscito solo per console, Bad Company 2 è la conferma, non richiesta ma sicuramente consolatoria, che DICE non abbandona le macchine da gioco pesanti in favore di altri mercati sempre più competitivi e agguerriti. Bene, i preliminari sono esauriti, è ora di buttarsi sulla performance principale... Spegnete le luci in sala, please!

ERAVAMO QUATTRO AMICI IN TANK, CHE VOLEVANO CAMBIARE IL MONDO

Visto che manca all'appello, PCisticamente parlando, il primo episodio della sottoserie Bad Company (Battlefield ha così tante diramazioni che sembra l'albero genealogico di Paperopoli...), facciamo un piccolo riassunto per rompere il ghiaccio. La serie Bad Company ruota intorno a un mondo in forte crisi politica e militare, nel quale gli eventi, dalla Seconda Guerra Mondiale a quello che potremmo definire un presente alternativo, sono andati un po' diversamente da quello che abbiamo letto sui nostri libri di scuola: la Russia non è stata fermata da una guerra fredda e ha continuato a insidiare Asia, Medio Oriente, Europa e persino i

CI DOVREMO DESTREGGIARE TRA GIUNGLE E MONTAGNE INNEVATE, CITTÀ IN FIAMME E BASI MILITARI, PICCOLI AMBIENTI CHIUSI E AMPIE DISTESE DI SABBIA

Una guerra, quattro compagni di squadra e un solo obiettivo: riportare a casa il fondoschiena e, strada facendo, salvare il mondo. Benvenuti in Bad Company 2!

Le dimensioni e la complessità dei livelli, tanto nella campagna single player quanto in multi, sono esaltanti.

DI CIELO E DI TERRA

La disponibilità di veicoli di terra e di aria in Bad Company 2 è notevole. Se nella campagna single player possiamo divertirci a correre sulle dune del deserto a bordo di una veloce moto a quattro ruote, gestire un carro armato, sperimentare l'ebbrezza di mitragliare tutti dal portellone di un elicottero e via dicendo, nel multiplayer le cose sono ancora più divertenti. Nelle varie modalità del multi è possibile fare quanto detto e persino guidare i mezzi aerei e terrestri, collaborando con altri giocatori per coprire tutti i posti necessari a sfruttare a dovere i veicoli.

Le animazioni di alleati e nemici sono particolarmente curate e mai ripetitive.

BAD COMPANY 2 HA UN ASPETTO GRAFICO CHE DEFINIRE ACCATTIVANTE È DAVVERO POCO

continenti americani. In questa situazione, i fatti di Bad Company 2 ci offrono qualche dettaglio in più: come vedremo giocando il prologo della nostra avventura, tutto nasce da un'arma sperimentale sviluppata dal Giappone prima della fine della WWII. Cosa fa quest'arma? È davvero così potente? Sono domande a cui troveremo risposta giocando la campagna single player. Ovviamente non vi dirò di più se non che l'avventura, a parte il preambolo nel 1943, si svolgerà in tempi decisamente moderni. Noi vi prenderemo parte attraverso il buon soldato Marlowe, nostro alter ego e parte della compagnia "B". Questo gruppo di quattro soldati (già protagonisti del primo Bad Company) è una squadra addestrata e affiatata, capace di sterminare interi plotoni grazie alla bravura sul campo. La compagnia si troverà sulle tracce dell'arma giapponese appena citata, e l'incrocio sarà decisivo per le vite dei nostri quattro e dell'intera popolazione statunitense. La sceneggiatura, per quanto ben scritta, risulta un po' banalotta: fortunatamente i caratteri dei protagonisti e di tutti i comprimari e la realizzazione dei filmati che collegano i vari passi dell'avventura aiutano parecchio a sentirsi coinvolti. A noi, però, interessa più un altro aspetto: l'intera vicenda riempirà una buona dozzina di ore di gioco, grazie a missioni varie, giocate su ampi spazi e in condizioni atmosferiche e geografiche sempre diverse, per un totale di 13 livelli tutti da godere. È una grande differenza, se si pensa all'andazzo preso da certi FPS di guerra recentemente, in fatto di single player...

"FIRE IN THE HOLE" NON È BRUCIORE DI STOMACO

Per quanto riguarda la campagna single player, vi dico subito che non dovete aspettarvi novità di rilievo rispetto a qualsiasi FPS più o meno recente: come succede sempre più frequentemente non avremo un'interfaccia di gioco da controllare (se si esclude il numero di proiettili in un piccolo riquadro) e quindi nessuna barra di energia o salute. Ci troveremo solamente a sanguinare più o meno copiosamente, potendo attivare il processo di rigenerazione semplicemente nascondendoci dagli spari nemici. Durante quasi tutta la storia agiremo in gruppo con la compagnia "B" (salvo qualche sporadica missione solitaria): ci dovremo destreggiare tra giungle e montagne innevate, città in fiamme e basi militari, piccoli ambienti chiusi e ampie distese di sabbia. Oltre a un arsenale di tutto rispetto (ma potremo portare con noi solo due armi per volta, ricorrendo a casse di rifornimento per cambiare all'occorrenza), che comprende armi automatiche, lanciamissili, fucili di precisione, fucili e varianti più o meno complesse di queste categorie base, il nostro eroe dovrà anche guidare o farsi trasportare da una miriade di veicoli. In molte occasioni potremo sfruttare la velocità di un Quad, la robustezza di un carro armato o le armi pesanti di un elicottero. Queste sessioni difficilmente sono fini a loro stesse e si integrano perfettamente con l'azione sul campo anche grazie a un altro dettaglio non trascurabile di Bad Company 2: la quasi totale distruttibilità di ogni elemento del paesaggio e delle costruzioni che lo "popolano". Detto in altri termini, capita molto spesso di sparare con un cannone a un palazzo, squarciarne quasi completamente la facciata e poi doverne affrontare la mancanza, in termini di protezione durante la guerriglia. Questi due elementi, uniti alla varietà di armi e situazioni offerta dalle missioni, rendono l'intero gioco divertente e mai scontato: nonostante le mappe non eccellano per libertà di movimento (i passag-

I dettagli dei volti, in particolare nelle sequenze animate in gioco, sono spettacolari e aiutano a calarsi negli sporchi panni del personaggio.

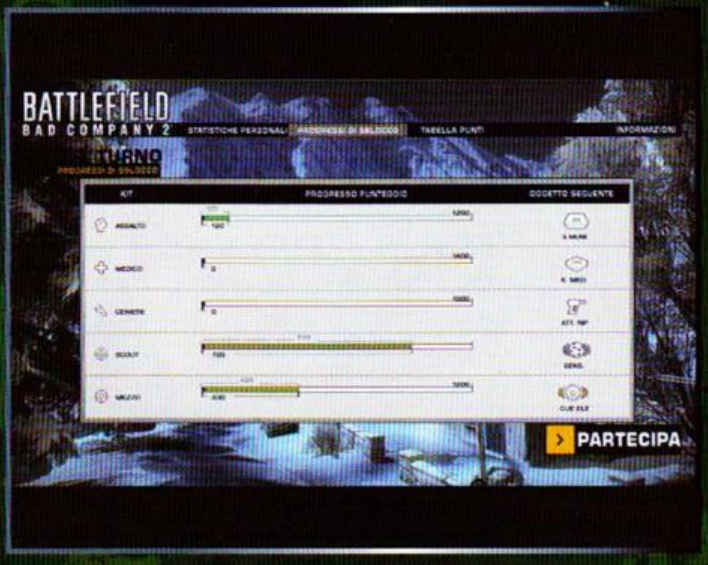
Niente più ragazze pon pon dei Dallas Cowboys.

MULTIPLAYER APPASSIONATAMENTE

Al pari del suo rivale diretto di casa Activision, anche il multiplayer di Battlefield Bad Company 2 è strutturato in maniera complessa e articolata, in modo da garantire ai giocatori non solo varietà di modalità e di mappe, ma anche un certo sviluppo del personaggio. Per fare semplice la questione, l'utente conquista, partita dopo partita, punti esperienza e punti abilità necessari a far crescere il suo livello e sbloccare così armi, gadget e oggetti utili in battaglia, oltre a collezionare achievement, badge e tante altre cosette che servono anche per bullarsi con gli amici. Qui di seguito trovate una carrellata veloce ma completa di tutto quanto proposto nelle varie opzioni di gioco online. Un'unica nota: come ben sanno gli appassionati, DICE ha annunciato che non ci sarà la possibilità di gestire un server dedicato di Bad Company 2 se non passando attraverso il noleggio di un host autorizzato dagli sviluppatori. Questa scelta non è stata fatta per lucrare rivendendo server privati, ma per garantire che in nessun modo il sistema di esperienza venisse compromesso con qualche manovra poco lecita. Possiamo essere a d'accordo o meno con la scelta di DICE, ma oggettivamente la garanzia di avere un gioco onesto ed esente da magagne non ci sembra trascurabile.

MODALITÀ DI GIOCO

In Bad Company 2 tornano alcune modalità già viste su console nel primo episodio e se ne aggiungono altre inedite. La modalità più caratteristica tra quelle disponibili è la Conquista: due squadre di giocatori, una in attacco e una in difesa, si fronteggiano in una mappa relativamente ristretta. La squadra attaccante ha 75 ticket a disposizione (un ticket in meno per ogni morto) con i quali cercare di catturare e far esplodere due bombe piazzate nella base dei difensori. Queste possono essere attivate e lasciate esplodere, oppure distrutte con artiglieria pesante e granate. Nel caso gli attaccanti riescano a far esplodere i due obiettivi, la mappa si amplierà, rivelando un'altra base: a quel punto i ticket si azzereranno e si continuerà con altri due nuovi obiettivi da far esplodere. Le due modalità chiamate Corsa e Corsa a Squadre offrono invece uno scenario ampio fin dall'inizio. Qui, ogni team deve esclusivamente eliminare un certo numero di avversari mantenendo il controllo di alcune posizioni. Tenere il controllo delle basi permette di avere nuovi punti di respawn a disposizione e migliora il calcolo dei punteggi (piccola nota: in italiano la scritta "Base Presa" e "Base Persa" sono un po' troppo simili...). La differenza tra le due varianti è che nel primo caso esistono due schieramenti, mentre nella corsa a squadre ogni unità di quattro uomini compete contro tutte le altre. Il Team Deathmatch offre invece sano divertimento per nuclei di quattro giocatori: vince chi uccide più nemici entro un certo limite di tempo.



ACCESSORI E KIT

L'esperienza, in Bad Company 2, ha due facce. Esiste il computo totale dei livelli, 50, calcolato sui punteggi complessivi ottenuti in ogni partita, e quello legato a ogni classe e attività (come guidare i vari veicoli). Raggiungendo un nuovo livello in queste "sottoclassi" potremo sbloccare accessori e Kit specifici per ogni categoria, oltre a nuove armi. Un esempio di gadget è rappresentato dai pacchetti medici da lasciare in giro per curare i compagni, o dalle bombe a grappolo per gli assaltatori e così via. I Kit, invece, sono oggetti specifici per un'arma o per migliorare un elemento di gioco: mirini laser, migliorie alla velocità di crociera di un mezzo e cose del genere sono lì, che vi aspettano.

CLASSI

Nel multiplayer di Bad Company 2 possiamo ricoprire 4 diversi ruoli. Ognuno di questi ha un suo arsenale di armi specifico e un certo numero di gadget personalizzati.

A ogni uccisione potremo cambiare specializzazione e rientrare in gioco con un nuovo ruolo, fermo restando che solo usando una certa classe abbastanza a lungo collezioneremo i punti esperienza necessari a sbloccare gadget e armi specifiche sempre più potenti.

Assalto: Può sfruttare mitragliatori e armi da guerriglia diretta.

Geniere: Armato di lanciamissili e C4, si diverte a far saltare in aria le cose.

Medico: Capace di curare e resuscitare i compagni morti. Quasi un predicatore. **Scout:** Cecchino e ricognitore. È meglio che tenga distanti gli avversari.

La varietà di luoghi e di situazioni in cui ci troviamo coinvolti è alta: foreste, città sudamericane, interni sparsi un po' ovunque...

L'uso delle mitragliatrici a bordo di un elicottero può cambiare il destino di un'imboscata, in particolare in multiplayer...

L'IMPRESSIONE È CHE I NEMICI SIANO UN PO' TROPPO STANZIALI E SCRIPTATI PER OFFRIRE UNA VERA SFIDA AL GIOCATORE PIÙ SCAFATO

gi sono molto ovvi e quasi lineari), il fatto che ogni scontro a fuoco modifichi in maniera sostanziale l'ambiente di gioco è una variante non da poco.

NEMICI DA PASSEGGIO, NEMICI DA CORTILE

La guida di veicoli, l'interazione con i compagni di squadra e la totale distruttibilità dello scenario non vi sembrano sufficienti a decretare il successo di Bad Company 2? Beh, mi pare anche abbastanza ovvio, ma questi non sono che pochi pregi di un gioco che punta decisamente in alto per qualità e contenuti. Come potete tranquillamente constatare dalle foto qui a corredo, Bad Company 2 ha anche un aspetto grafico che definire accattivante è davvero poco. Questo, unito alla complessità delle situazioni di combattimento che ci troviamo ad affrontare, rende l'esperienza di gioco davvero appagante. Non mi dilungherò eccessivamente sugli aspetti tecnici: diciamo soltanto che il motore Frostbite, engine proprietario di casa DICE, in questa versione si supera, garantendo una qualità estetica di primissimo piano. Il tutto è possibile grazie a un gioco di luci e ombre complesso (basta una passeggiata nella giungla boliviana per rendersi conto del lavoro di ombreggiatura e luce), un uso sapiente di effetti visivi quali fumo, sabbia, tormente di neve, pioggia e altro ancora per realizzare che oltre a essere uno splendore per la vista, Bad Company 2 è anche parecchio coinvolgente e divertente da giocare. E tutto questo senza citare la struttura e le dimensioni delle mappe (sia quelle della campagna in solo che quelle della controparte multiplayer), la loro complessità architettonica e l'indubbio gusto nell'uso di texture e dettagli ai limiti, in molti casi, del fotorealismo vero e proprio. Ah, se questo ancora non dovesse bastare, aggiungo senza problemi un nuovo punto a favore di DICE per quanto riguarda l'eccelsa qualità dei modelli, siano essi amici o nemici di gioco: tra facce ed espressioni spaventosamente realistiche e movimenti fluidi, non troverete mai, salvo sporadici episodi, qualche movimento innaturale o qualche atteggiamento irreale. Volendo fare un po' il precisino, potrei dire che tutto questo è anche possibile a causa del numero decisamente limitato di modelli a disposizione: a parte i quattro "buoni", in tutto il gioco avremo a che fare con una ventina di nemici differenti. Meglio pochi ma ben animati, secondo il mio modesto parere, ma per onestà intellettuale la cosa è da segnalare.

In compenso un plauso su tutta la linea per la scalabilità e la fluidità offerta dal motore grafico: in nessuna situazione un PC mediamente potente (parliamo di un Core 2 Duo e una GeForce 275, niente di trascendentale) si è trovato in difficoltà con risoluzioni elevate e filtri attivi: se qualcuno pensava servisse almeno uno SLI per godersi al meglio Bad Company 2 era davvero fuori strada...

Durante la campagna, i compagni di squadra si comportano abbastanza bene, anche se non possono avere la meglio sui nemici al posto vostro...

La varietà di armi e di modalità di fuoco alternative è ampia, e si adatta allo stile di gioco e alle situazioni più disparate.

Tra tutti questi complimenti l'unico accenno negativo vero e proprio è da riservare all'IA dei nemici. Questi sono in grado di sparare, organizzarsi e, in molti casi (ma non in tutti), di spostarsi quando un edificio non offre più riparo. In generale, però, l'impressione è che siano un po' troppo stanziali e scriptati per offrire una vera sfida al giocatore: è sufficiente provare un passaggio, ritornare al checkpoint precedente (allegramente profusi a manciate in tutti i livelli) e riprovare, sapendo che tutti i movimenti e le "sorprese" saranno sempre allo stesso posto.

MEGLIO IN COMPAGNIA? SEMBRA PROPRIO DI SÌ

Gran parte delle qualità tecniche espresse poco fa sono trasportabili direttamente dal single al multiplayer. I dettagli sulla parte multigiocatore li avete appena divorati nelle due pagine centrali, che illustrano l'offerta di questa importante fetta della "torta" Bad Company 2. Qui vorrei solamente sottolineare come quanto descritto per la campagna single player, dalla complessità e ampiezza delle mappe alla varietà di location e situazioni, passando per l'effettiva influenza che ha la distruttibilità dell'ambiente sul gameplay, abbia un peso notevole nell'esperienza online. A conti fatti, quindi, possiamo dire che Bad Company 2 è un titolo completo, tecnicamente validissimo, appagante sia nella sua parte dedicata all'utente solitario sia per i patiti del gioco a squadre.
La competizione diretta con Modern Warfare 2 è ovvia e inevitabile, sia per target di pubblico sia per offerta, e risulta difficile stabilire un vincitore tra i due titoli.
Prima di volare al commento, spendiamo due parole sulla traduzione: il lavoro svolto ci sembra di ottima qualità sia per le caratteristiche caratteriali dei personaggi sia per le voci utilizzate (con un'unica eccezione: alcune volte sembra mancare l'effetto radio nei dialoghi, cosa davvero strana).

Massimo "NKZ" Nichini
nkz@sprea.it

I MORSI DEL FREDDO E LA SVEZIA

Il motore grafico Frostbite, prodotto internamente da DICE e già utilizzato nel primo Bad Company e in Battlefield 1943, arriva con Bad Company 2 a vette di qualità ancora maggiori di quelle viste in passato. Il motore non ha una vera e propria versione di release, ma per le modifiche apportate possiamo tranquillamente affermare che di cambiamenti e migliorie ce ne sono state parecchie, a cominciare dalla quantità di strutture ed elementi che è possibile abbattere, danneggiare e persino far crollare, passando per l'uso massiccio di luci e ombre dinamiche, variabili climatiche, esplosioni ed effetti nebbia.

I mezzi di trasporto e attacco giocano un ruolo centrale in Bad Company 2.

LA COMPETIZIONE DIRETTA CON MODERN WARFARE 2 È OVVIA E INEVITABILE, E RISULTA DIFFICILE STABILIRE UN VINCITORE TRA I DUE TITOLI

Commento

Divertente e appagante nella sua campagna single player, ricco e complesso nella sua variante multiplayer, il titolo dei DICE sembra fare di tutto per complicare la vita degli appassionati di FPS. Le sue qualità innate, come la gestione dei veicoli a motore e l'uso massiccio di oggetti ed elementi distruggibili, rendono l'intero progetto un qualcosa di irrinunciabile per qualsiasi giocatore. Certo, la concorrenza in questo settore si chiama Modern Warfare 2, un nome che farebbe impallidire chiunque. Eppure Bad Company 2 non solo non sfigura nel confronto, ma si trova nell'invidiabile posizione di competere ad armi pari. E scusatemi se è poco.

Pro:
Una vera campagna single player
Graficamente esaltante
Multiplayer ricco e vario

VOTO 94

■ CPU: Single Core 3 GHz (Dual Core 2 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATi Radeon X800/nVidia GeForce 6800 (ATi Radeon 3700/nVidia GeForce 9800)
■ SPAZIO SU HD: 20 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: CREATIVE ASSEMBLY ■ PUBLISHER: SEGA
■ DISTRIBUTORE: SEGA ■ MULTIPLAYER: LAN, Internet (Con autenticazione Steam)
■ LOCALIZZAZIONE: COMPLETA ■ PREZZO INDICATIVO: € 39.90

www.totalwar.com/napoleon

NAPOLEON: TOTAL WAR

SILVER AWARD GAMES machine

"Francia, Esercito, Giuseppina." Napoleone Bonaparte, in punto di morte.

Ormai è chiaro: il lavoro svolto negli ultimi dieci anni da parte di Creative Assembly nel mescolare strategia in tempo reale e a turni ha portato i frutti sperati con la pubblicazione di Empire, a parere di chi scrive uno dei migliori titoli della serie Total War. A quasi un anno di distanza dall'erede di Medieval 2, la casa inglese ci porge nuovamente moschetto Charleville e tricorno per tornare sui campi di battaglia che insanguinarono l'Europa tra la fine del diciottesimo e l'inizio del diciannovesimo secolo. L'occasione giusta per innestare nuovamente la baionetta arriva con Napoleon: Total War, un capitolo standalone della serie Total War (occorre un account di Steam attivo, ma non la preinstallazione di Empire) completamente dedicato alle guerre napoleoniche. Nei panni di quello che molti storici considerano il più forte stratega militare di sempre nell'epoca delle armi da fuoco, ci verrà data la possibilità di ripercorrere le più importanti vicende della carriera militare di Napoleone Bonaparte. Anche se era alto solo un metro e cinquantacinque, sarete alla sua altezza?

A QUASI UN ANNO DI DISTANZA DALL'ARRIVO DELL'EREDE DI MEDIEVAL 2, LA CASA INGLESE CI PORGE NUOVAMENTE MOSCHETTO CHARLEVILLE E TRICORNO

ADERENZA STORICA

In quanto a contenuti, pochi avranno di che lamentarsi del pacchetto messo insieme da Creative Assembly sul fronte del contesto e della ricerca storica: Napoleon è infatti giocabile in quattro modi diversi. Il primo riguarda il completamento di due campagne militari ben precise, che spalancarono al Piccolo Generale le porte della sala del trono di Francia. La campagna d'Italia

La campagna egiziana è molto impegnativa, soprattutto a causa delle rivolte che vi terranno costantemente impegnati su più fronti.

Sorprendere lateralmente l'artiglieria nemica è sempre fonte di grande soddisfazione.

Una carica di cavalleria ben piazzata è spesso capace di spostare l'ago della bilancia dello scontro".

GENERALE INVERNO

Una delle novità più interessanti di Napoleon riguarda la gestione delle truppe per quanto riguarda le perdite dovute a fattori ambientali o il rinfoltimento dei ranghi grazie al reclutamento automatico. Nel primo caso abbiamo molto apprezzato il fatto che eserciti lasciati a svernare fuori dagli insediamenti o costretti a marciare tra i rigori del deserto subiscano delle perdite dovute al clima e alla scarsità di rifornimenti tipica delle campagne militari a lungo raggio e in condizioni climatiche avverse. La costosa riorganizzazione delle truppe sopravvissute a uno scontro o al maltempo avviene anche senza l'intervento del giocatore, anche se lentamente, quando le milizie si trovano all'interno di un territorio amico. La possibilità di costruire edifici in grado di aumentare il ritmo del reclutamento è un interessante abbozzo del concetto di linea di rifornimento finora inedito nella serie Total War.

IL PEZZO FORTE DI NAPOLEON È RAPPRESENTATO DALLA CAMPAGNA LUNGA, CON CUI CREATIVE ASSEMBLY HA VOLUTO RICREARE LE CONDIZIONI CHE PORTARONO ALL'ASCESA E ALLA CADUTA DELL'IMPERATORE DI FRANCIA

e quella d'Egitto sono state riprodotte con notevole dovizia di particolari e ci vedono a capo di una spedizione incaricata di spezzare l'egemonia austriaca e inglese. Per fare questo, CA ha realizzato una mappa specifica di quei territori, caratterizzandoli con un numero maggiore di province rispetto al normale, esattamente come già accaduto in Kingdoms. Trattandosi nella realtà storica di campagne quasi prettamente militari, molte possibilità in termini di ricerca, diplomazia e gestione economica viste in Empire ci sono precluse e il motivo è semplice. Il giocatore, nelle vesti di Napoleone, è obbligato a concentrarsi sull'aspetto bellico, soprattutto tenendo in considerazione il fattore tempo: in entrambi i casi per vincere occorre raggiungere un obiettivo specifico in un lasso di turni molto ristretto. L'aderenza storica alla durata delle vere operazioni militari condotte da Napoleone ha costretto Creative Assembly a condensare i turni in quindici giorni di tempo: il fatto che campagna d'Italia ed Egitto durino rispettivamente diciotto e trenta mesi la dice lunga su come ogni nostra mossa dovrà essere estremamente ben ponderata, soprattutto tenendo conto di alleanze bloccate (la campagna d'Italia) e continue rivolte (quella egiziana) che, fedeli al contesto reale in cui si mosse il generale francese, ci metteranno costantemente sotto pressione.

LA SETTIMA COALIZIONE

Il pezzo forte di Napoleon è tuttavia rappresentato dalla campagna lunga con cui Creative Assembly ha voluto ricreare le condizioni che portarono all'ascesa e alla caduta dell'Imperatore di Francia, dal 1805 al 1812, per un totale di duecento turni. In questo caso, tutte le caratteristiche essenziali (o quasi) che hanno fatto la fortuna della parte strategica di Empire sono presenti. Anche se l'aspetto diplomatico inizia con un'aperta ostilità da parte dei nostri nemici storici (Prussia, Austria, Russia e Inghilterra) la partita può prendere direzioni del tutto inaspettate a seconda della nostra abilità nel manovrare la miriade di staterelli satellite e alcune potenze di rilievo (l'impero ottomano in particolare) che, nella realtà dei fatti, non si schierarono. Come in Empire, anche nella campagna lunga di Napoleon al giocatore è lasciata la facoltà di cambiare la storia, pur se con un'importante differenza: lo scenario giocabile è ristretto unicamente all'Europa continentale e alla Russia. India, Stati Uniti, colonie e rotte oceaniche che avevamo difeso a suon di cannonate sono state tagliate da questa versione del gioco per esigenze storiche del tutto comprensibili che tuttavia non permettono a Napoleon di arrivare allo stesso livello di Empire in termini di complessità strutturale.

TERRENO COMUNE

Quella appena elencata è una mancanza che potrebbe non piacere a chi aveva aspettato questo capitolo della serie come prodotto stand alone magari saltando proprio Empire. A bilanciare l'assenza troviamo la terza opzione concessa agli appassionati, rappresentata dalla possibilità di giocare contro l'Impero di Francia nei panni di una delle quattro potenze appena citate. Anche in questo caso sono presenti alcune limitazioni politiche che restringono notevolmente lo spazio di manovra degli ambasciatori al reale contesto storico: in ogni caso, l'esito di questo ge-

L'engine di Napoleon è lo stesso di Empire, con le dovute ottimizzazioni. Ottima la resa degli scontri, sempre spettacolari e ben animati anche con tante unità a schermo.

La difesa delle fortezze è possibile solo disponendo di artiglierie a lungo raggio. Nelle fasi finali di una campagna le piazzeforti meglio difese possono essere decisive.

Il ponte di Arcole: siete pronti a uno dei colpi di mano più audaci di tutta la vostra carriera strategica?

Nella campagna italiana e in quella europea molte vittorie vi daranno il protettorato su una zona e non il controllo completo della fazione sconfitta, per ovvie esigenze di coerenza storica.

Il layout dei centri urbani non fortificati può essere nettamente migliorato.

RIUSCIRE A SPEDIRE LA NOSTRA NEMESI VIRTUALE PRESSO LA SUA SANT'ELENA, NON SARÀ UN GIOCO DA RAGAZZI

nere di partite è decisamente più prevedibile e consiste nel mettere insieme una coalizione il più solida possibile per fermare l'avanzata di Monsieur Bonaparte. Giocata al livello di difficoltà "difficile", nei panni di Austria o Prussia, è una sfida tremendamente impegnativa e vi possiamo garantire che il suo alter ego digitale vi darà parecchio filo da torcere. In più di un'occasione il gioco ha reso omaggio in modo splendido alla rinomata capacità del generale francese nello spostare grossi eserciti per notevoli distanze e conquistando con colpi di mano incruenti o battaglie campali posizioni strategiche di grande importanza. Nei panni dell'Inghilterra, si arriverà ben presto a una Trafalgar virtuale, mentre i russi, salvi improbabili sconvolgimenti diplomatici, dovranno preoccuparsi solo di mantenere saldo il fronte austro-prussiano per evitare di trovarsi l'Imperatore alle porte di Mosca. Divertenti e impegnative, le campagne nei panni degli avversari hanno un tallone d'Achille non di poco conto, considerata la forza di Napoleone nell'uno contro uno: è molto raro riuscire a coordinare gli eserciti di varie nazioni per dar vita a battaglie in stile Austerlitz o Lipsia, visto che le truppe controllate dalla CPU alleata attaccano o si ritirano senza tener conto della situazione complessiva dell'alleanza a livello locale e di teatro.

Gli scenari delle battaglie casuali sono molto vari e suggeriscono una miriade di opzioni tattiche dovute alla presenza di boschi, ponti, guadi, colline, paludi, recinzioni e condizioni atmosferiche.

IL VOSTRO CAPOLAVORO

In ogni caso, riuscire a spedire la nostra nemesi virtuale presso la sua Sant'Elena, non sarà un gioco da ragazzi, anche solo decidendo di affrontare una delle battaglie storiche preparate da CA per chi preferisce rivivere scontri ben documentati sui libri di storia. Oltre agli scenari inediti giocabili casualmente durante le campagne appena descritte è possibile sbloccare le battaglie singole più importanti della carriera di Napoleone: dal ponte di Arcole alle creste di Waterloo, passando per la neve di Borodino, la nebbia di Austerlitz o l'assedio di Lipsia, tutte le sconfitte più cocenti e i maggiori successi del più grande stratega di sempre sono stati ben riprodotti anche se con qualche licenza dovuta a precise limitazioni dell'engine. Lo studio della conformazione del terreno è, infatti, ottimo e rappresenta con una certa dovizia di particolari i luoghi reali in cui si svolsero le battaglie tra paludi, cittadine, ponti, boschi o deserto. Gli appassionati di Wargame più accaniti noteranno invece immediatamente le imprecisioni in termini numerici, che propongono un quantitativo di unità decisamente inferiore a quello della realtà. La composizione degli eserciti è tuttavia aderente alla proporzione delle forze in campo nella disposizione di fanteria, artiglieria e cavalleria, cosa che garantisce una riproposizione realistica degli scontri realmente avvenuti, anche se in scala minore.

FUMO NEGLI OCCHI

Nonostante la base tecnica sia la stessa di Empire, Napoleon migliora alcuni aspetti del suo predecessore sotto molti punti di vista. Le richieste hardware sono rimaste praticamente le stesse del gioco originale ma è evidente il lavoro di ottimizzazione svolto sull'engine, in particolare durante le battaglie in tempo reale, in

In Napoleon, il fumo è stato ampiamente rivisto: nelle prime fasi degli scontri il rischio di non vedere più nulla è molto consistente.

BONAPARTE ONLINE

Molti pensavano che le limitazioni al multiplayer della versione originale di Empire avrebbero finito per riflettersi anche su questo spin-off. Invece, oltre a un nutrito gruppo di battaglie in skirmish giocabili con le fazioni principali del gioco, Napoleon: Total War presenta un sacco di belle novità implementate in seguito all'esito della beta multigiocatore di Empire per quanto riguarda le campagne militari. È infatti possibile arruolare un amico perché comandi una delle potenze nostre avversarie o collaborare con lui per porre fine alla sete di potere dell'Imperatore. La longevità garantita da questa modalità è eccellente e fa il pari con l'opzione "drop-in": giocando una qualsiasi delle campagne in solitario è possibile fare in modo che i nostri avversari durante le battaglie in tempo reale siano giocatori umani e non la CPU. Un escamotage che aggiunge un'elettrizzante componente umana agli scontri, in grado di renderci la vita terribilmente più complicata e imprevedibile, ma anche molto più divertente.

Il Generale Inverno può essere un brutto cliente per le truppe non acquartierate. Pianificate con molta attenzione le campagne che prevedono lunghi spostamenti in zone impervie.

Anche in Napoleon è essenziale sfruttare tatticamente ogni elemento dello scenario: i primi ad attraversare questa breccia troveranno una calda accoglienza ad attenderli.

SALTA MOLTO PIÙ ALL'OCCHIO LA RIELABORAZIONE DELLE ARTIGLIERIE, IN PARTICOLARE LA LORO EFFICACIA GRAZIE A NUOVE OPZIONI DI UTILIZZO

cui i tempi di risposta delle unità sono stati leggermente ridotti. Salta molto più all'occhio la rielaborazione delle artiglierie, in particolare la loro efficacia grazie a nuove opzioni di utilizzo (il fuoco di sbarramento) o nella rappresentazione del rimbalzo delle cannonate e la riproduzione del fumo della polvere da sparo; in certe situazioni è così denso da impedire una chiara visuale del campo di battaglia. La maggiore varietà degli scenari proposti è un'ulteriore strizzatina d'occhio alla già notevole varietà tattica degli scontri in seguito a diverse conformazioni del terreno. L'unico vero difetto tecnico del gioco originale purtroppo è rimasto inalterato: il layout di villaggi e cittadine in cui ci troveremo a combattere durante le campagne "di fantasia" è ancora molto povero e non permette di sfruttare tatticamente gli edifici quando ci si trova in difesa. L'ottimo lavoro svolto nel creare le mappe con una componente urbana importante in occasione delle battaglie storiche (come Lipsia, ad esempio) conferma come sia una limitazione dovuta alla mancanza di tempo degli sviluppatori e non a eventuali lacune del motore grafico su cui CA, nei prossimi anni, farebbe bene a concentrare la maggior parte dei suoi sforzi. Un investimento necessario anche in previsione di un quanto mai gradito aumento delle unità utilizzabili, che possa portare la serie a riprodurre con maggiore fedeltà famose battaglie storiche, una feature che gli appassionati di wargame più radicali richiedono da tempo.

Matteo "Elvin" Lorenzetti
elvin@sprea.it

L'intelligenza artificiale che gestisce Napoleone sulla mappa tattica non scherza: a livello difficile è un osso durissimo.

Truppe inglesi a guardia della cresta di Waterloo. Attaccherete il centro o cercherete di inventarvi qualcosa di diverso?

Commento

Come per Alexander, Creative Assembly ha svolto un ottimo lavoro nel ricreare le gesta di una delle più grandi menti militari di tutti i tempi: se siete fan accaniti di Napoleone e adorate il brand Total War, questo è un gioco da acquistare praticamente a scatola chiusa, anche in virtù di una serie di miglioramenti legati alla naturale evoluzione del gameplay di Empire e a un multiplayer eccellente. Chi, invece, esige la perfezione (numerica) nel ricreare le battaglie famose o non è disposto a sacrificare la complessità strutturale sull'altare della coerenza storica, eviti l'acquisto d'impulso nonostante il prezzo.

Pro: La vita militare di Napoleone in un solo gioco
Campagne multiplayer intriganti
Longevo e impegnativo ma...

Contro: ... strategicamente meno complesso di Empire

VOTO 88

■ CPU: Single Core 3 GHz (Dual Core 2.2 GHz) ■ RAM: 2 GB (3 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATi Radeon X800/nVidia GeForce 6800 (ATi Radeon 3700/nVidia GeForce 9800)
■ SPAZIO SU HD: 20 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: Gas Powered Games ■ PUBLISHER: Square Enix
■ DISTRIBUTORE: Halifax ■ MULTIPLAYER: LAN, Internet (con autenticazione Steam)
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 49.90

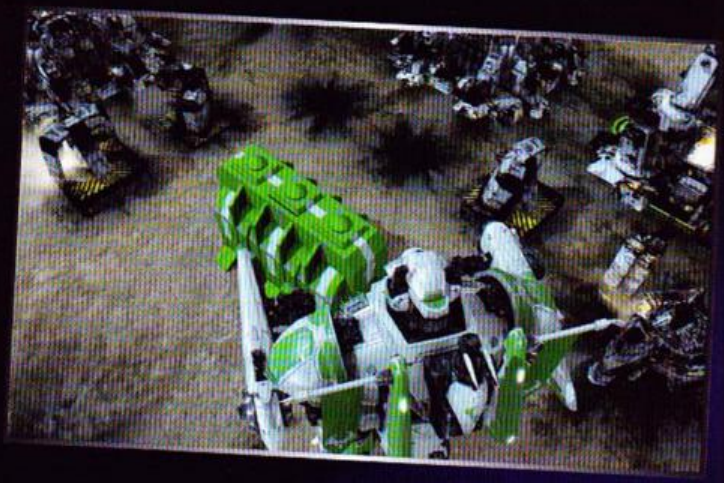
www.supremecommander2.com

SUPREME COMMANDER 2

SILVER AWARD GAMES machine

Massa critica evolved?

C'è stato un periodo, durante la seconda parte degli anni novanta, a cavallo tra l'arrivo dei migliori strategici in tempo reale e la diffusione massiccia di Internet in Italia, in cui strani figuri si aggiravano per gli androni dei palazzi con grossi monitor sottobraccio, case giganteschi e sacchetti pieni di cavi. A causa dei giusti sospetti dei vicini, alcuni di loro hanno anche passato qualche nottata a spiegare alle forze dell'ordine che il materiale era di loro proprietà e che erano reduci da un LAN Party; una parola che, per il brigadiere di turno, era costantemente priva di senso. Era l'epoca di Dune, Command & Conquer, Dark Reign, ma soprattutto Total Annihilation. Strategici stupendi che davano il meglio giocati in rete locale (rigorosamente via cavo coassiale) e che evolvevano in continuazione il concetto di risorsa-base-unità. Dopo più di dieci anni di cambiamenti ed evoluzioni del genere, la serie Supreme Commander pare essere rimasta l'ultima a tenere alta la bandiera di un certo tipo di gameplay che fa della costruzione di una base, della sua protezione, e della successiva creazione di un esercito sterminato i tratti essenziali di ogni partita. Questo mese è la volta di Supreme Commander 2: due anni fa l'erede spirituale di Total Annihilation era riuscito ad attrarre un numero consistente di appassionati nonostante il genere RTS si stesse muovendo in una direzione completamente diversa. Ci riuscirà anche il suo successore?



"Rushare" nelle prime fasi di una partita in un gioco del genere sembra quasi un sacrilegio. Nelle battaglie con molti giocatori tuttavia, è una tattica che può pagare moltissimo.

TANTA ROBA

L'offerta complessiva di Supreme Commander 2 è piuttosto classica: inizialmente l'interesse si accentra sulla campagna single player (sei missioni per ciascuna razza) per prendere confidenza con le tre fazioni presenti. Quindi ci si sposta sullo skirmish contro la CPU, che è una buona palestra per le sfide su Internet dove ci aspetta una delle comunità più competitive tra quelle che intendono gli RTS in termini agonistici. Già a partire dal single player è evidente che l'arrivo di Square Enix nelle vesti di produtto-

LA STRUTTURA DI GIOCO DI BASE DI SUPREME COMMANDER 2 NON È CAMBIATA RISPETTO AL PREDECESSORE

Le strettoie sono consueto teatro di tentativi di sfondamento. Da difendere a ogni costo.

TUTTO MOLTO SEMPLICE

Il rifacimento del sistema di ricerca non è l'unico elemento degno di nota nel confronto con il primo SC visto che anche altri concetti legati alla gestione della base e delle unità sono stati semplificati. In particolare, è scomparso il sistema di potenziamento automatico delle unità che ne migliorava le caratteristiche in base alle uccisioni compiute in favore di un più diretto sistema di ranking. Anche il concetto di adiacenza delle strutture è stato ridimensionato: i bonus relativi alla vicinanza delle strutture sono meno evidenti ed è scomparsa la necessità di immagazzinare le risorse. Ora la massa e l'energia prodotte in eccesso vengono stivate automaticamente senza la necessità di costruire depositi specifici.

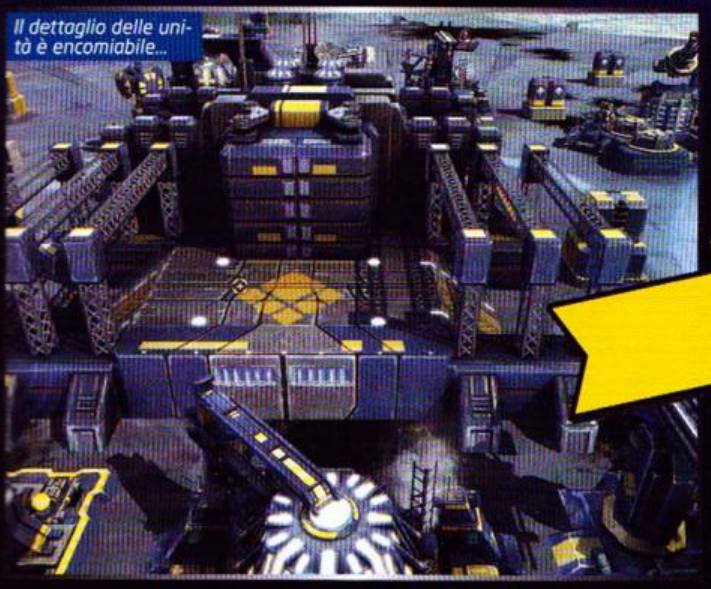
Anche la marina gioca un ruolo importante nelle mappe con fiumi e mari. Non sottovalutate il potenziale di navi e sommergibili nel controllo delle coste.

SPICCANO LA RIPROPOSIZIONE DI UEF E CYBRAN E LA RIPROGETTAZIONE COMPLETA DEGLI ILLUMINATI PER GARANTIRE LORO UNA MAGGIORE RICONOSCIBILITÀ SUL CAMPO DI BATTAGLIA

re del gioco ha spinto Gas Powered Games a svolgere un lavoro più accorto in termini di evoluzione della storia. Tre personaggi delle razze UEF, Cybran e Illuminati sono alle prese con vicende che variano dal personale al politico e che mettono in rotta di collisione le fazioni appena citate dopo la pace seguita agli eventi dell'espansione Forged Alliance. Nulla di particolarmente intrigante sotto il profilo della narrazione, ma una buona occasione per rendersi conto delle novità proposte per ogni fazione e scaldarsi con missioni tatticamente molto varie. Spiccano quindi la riproposizione di UEF e Cybran e una riprogettazione completa degli Illuminati per garantire loro una maggiore riconoscibilità anche in campi di battaglia particolarmente affollati. L'affollamento è proprio una delle componenti più interessanti della serie SC, visto che, dopo aver concluso le sei missioni disponibili per ogni fazione in single player, bisogna dedicarsi allo studio delle mappe skirmish con cui ci si affronterà online in partite 1Vs1, 2Vs2, 3Vs3, 4Vs4 o in un tutti contro tutti fino a otto giocatori. Le mappe non sono moltissime, ma con un limite di popolazione fissato a 500 unità per ogni partecipante, potete star sicuri che una partita di media intensità di Supreme Commander supera di gran lunga il caos distruttivo di qualsiasi altro strategico mai pubblicato su Home Computer fino a oggi.

NO MASSA, ENERGIA!

La struttura di gioco di base di SC2 non è cambiata rispetto al predecessore: una scelta saggia nell'ottica di andare incontro ai fan della serie che apprezzano il gameplay prima maniera descritto nel paragrafo introduttivo, in contrasto con il micromanagement di poche unità che ha fatto tendenza negli ultimi anni (Warcraft III, Company of Heroes, Dawn of War 2). La spina dorsale del nostro esercito è l'ACU, un super robottone controllato da un essere senziente capace di creare da zero uno o più insediamenti, risorse e nemici permettendo ovviamente. La base economica di SC2 è rappresentata dalla produzione di energia e massa: la prima è ottenibile ovunque ammucchiando generatori in quantità, mentre la seconda si può estrarre solo in punti specifici della mappa che, normalmente, coincidono con la zona in cui nascono le basi principali e quelle secondarie. Anche sul fronte delle forze in campo non ci sono grosse novità: le fazioni sono quasi speculari tra loro per quanto riguarda la progressione costruttiva di unità ed edifici che, anche se diversi per forma e animazioni, sono spesso molto simili in quanto a funzioni, potenziale distruttivo e protezione. È nelle potenzialità che possono esprimere nelle partite a lunga durata che si notano le differenze essenziali, in termini di unità esclusive che in questo secondo capitolo sono state debitamente rimaneggiate e aumentate considerevolmente di numero. Anche nella gestione della fase costruttiva non ci sono differenze sostanziali: uno dei pregi migliori di Supreme Commander era l'elevata automazione


Il dettaglio delle unità è encomiabile...

... ma anche le strutture non scherzano, grazie a parti in movimento e a un sistema di illuminazione in tempo reale eccellente.

Ammassare le truppe sotto costante tiro dell'artiglieria nemica non è facile: ma quando ci si riesce...

... il divertimento è assicurato.

con cui era possibile programmare logistica e combattimenti. Se le unità militari aprono automaticamente il fuoco contro ogni bersaglio disponibile, è nell'uso dell'ACU e dei droni da costruzione che il gioco dà il meglio di sé permettendoci di concatenare la costruzione di intere basi con pochi click del mouse.

MASSA CRITICA

Il punto forte della serie era sicuramente rappresentato dal sistema di combattimento che, in perfetta tradizione RTS "vecchia scuola", vedeva nell'uso strategico di postazioni difensive fisse, corazzati, aviazione, marina, artiglieria a lungo raggio e bombe nucleari tattiche un mix assolutamente eccezionale. Tante possibilità mettevano presto alla prova le capacità strategiche dell'utente, soprattutto se accoppiate al numero di forze producibili che nelle fasi avanzate del gioco vedono intere legioni di corazzati, veivoli e imbarcazioni (negli scenari marini) spostarsi per la mappa radendo al suolo qualsiasi cosa non sia sufficientemente protetta.
Tutto questo è stato ovviamente mantenuto anche in questa edizione del gioco, caratterizzata da una profondità tattica di altissimo livello per come permette di specializzarsi ed evolvere un proprio stile di gioco. Si va dal rush all'investimento nelle unità più potenti a corto, medio e lungo termine, passando per svariate tipologie di guerra offensiva e difensiva, via terra, aria o acqua o anche senza nemmeno uscire dalla propria base, sfruttando armi a lungo raggio. Il tutto dipende dalle scelte fatte dal giocatore per quanto riguarda la gestione dello sviluppo tecnologico: nella ricerca di unità e strutture è scomparsa la gestione "a livelli" (o tier) che ne potenziava progressivamente le caratteristiche rendendo inutili le generazioni precedenti. Una volta portata a termine una ricerca, vengono aggiornate le caratteristiche essenziali delle unità esistenti, anche se si trovano in piena battaglia e lontano dalla base principale. Il fatto che le risorse siano praticamente illimitate rende ogni partita un delicato gioco di equilibri che, nella stragrande maggioranza dei casi, viene spezzato nel momento in cui uno dei contendenti riesce a mettere insieme un esercito sufficientemente potente da spazzare via il nemico. Farlo è meno semplice di quanto non si pensi, visto che la produzione di postazioni difensive in massa è relativamente economica e prima di arrivare a disporre delle risorse necessarie a mettere insieme una forza d'urto inarrestabile, occorre impadronirsi di molti centri di estrazione sopravvivendo (a volte anche per ore) al tiro di artiglierie o continui lanci di testate nucleari a lungo raggio.

SPERIMENTALE

A fare da contraltare alle semplificazioni nella gestione di una partita sotto il profilo della ricerca ma anche di gestione di una base e delle unità (vedi box) troviamo le tanto attese novità sul piano militare, che riguardano l'introduzione di nuovi strumenti di morte, i cosiddetti "Experimental". Si tratta di unità di dimensioni maggiorate rispetto a quelle standard producibili dopo una lunga fase di accumulo di punti ricerca e risorse, spesso trascurando (in parte o del tutto) lo sviluppo delle altre specialità militari. Quando ci si riesce, si ha in mano una carta vincente da calare sul tavolo, soprattutto se si è stati così accorti da accompagnarla con una forza combinata di terra e aria che la assista nell'azione di sfondamento. Alcune unità sperimentali sono la versione riveduta e corretta di quelle presenti nel primo SC, ma molte sono completamente inedite e aggiungono, grazie alle loro caratteristiche

Le unità di costruzione svolgono in autonomia i compiti assegnati anche se qualche volta non riparano in automatico le milizie vicine danneggiate. Bug?

LO SCOPO FINALE DI SUPREME COMMANDER 2 È DIVENTATO CHIARO DOPO LUNGHE SESSIONI DI SKIRMISH

La ricerca degli scudi è comune alle tre fazioni: se non optate per una strategia a breve termine è una tecnologia da adottare al più presto.

Quando un experimental sfonda le difese perimetrali la partita è finita...

INTERFACCIA EVOLUTION

Una delle novità più interessanti del primo Supreme Commander era la possibilità di zoomare all'indietro la visuale del campo di battaglia per avere una visione d'insieme della partita, fog of war permettendo. Tanta bontà, debitamente sfruttabile dagli appassionati in possesso di un secondo monitor con cui tenere d'occhio la situazione, è tornata anche in quest'incarnazione del gioco con una serie di piccole modifiche volte a migliorarne la fruibilità. Sicuramente, per chi dispone di un solo monitor è diventato molto più fluido il passaggio dalla visuale ravvicinata a quella distanziata. Inoltre, sono state migliorate anche visibilità e riconoscibilità delle unità ammassate grazie all'adozione di un indicatore circolare che sintetizza con un numero la reale entità dei nostri eserciti sparsi in giro per la mappa. Da non sottovalutare anche il lavoro svolto sull'interfaccia di comando: è stata completamente rifatta per permettere una visuale più ampia del campo di battaglia, un accorgimento molto utile nelle fasi finali della partita quando bisogna tenere sott'occhio grossi eserciti.

... a meno che non abbiate una succursale della vostra base nelle vicinanze e una bomba nucleare pronta all'uso.

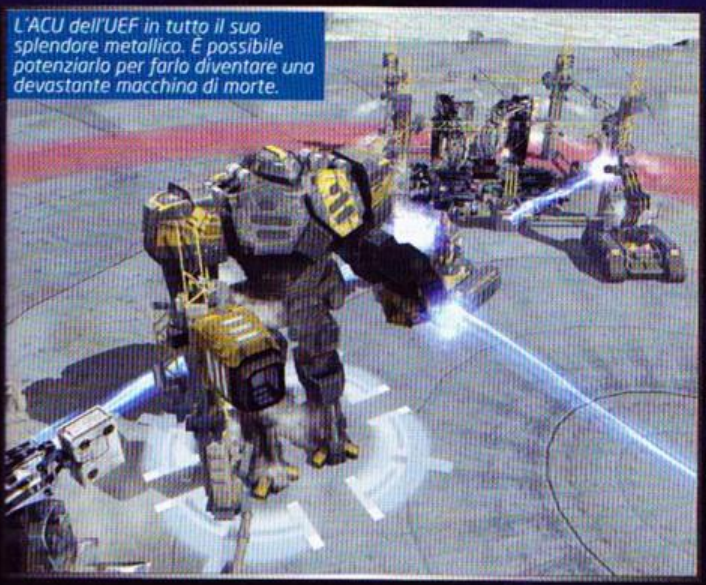
SUPREME COMMANDER 2 È UN GIOCO CAPACE DI METTERE ALLA PROVA MACCHINE DUAL CORE MENO RECENTI

particolari di capacità di attacco, protezione e movimento, una lunga lista di opzioni tattiche a quelle già presenti nel gioco originale. Vedere un gigantesco T-Rex potenziato fare letteralmente a cazzotti con un mech alto quaranta metri mentre un UFO largo come due campi di calcio fornisce la giusta illuminazione a colpi di raggio della morte è una vista che finirà per scaldare il cuore di molti appassionati. Lo scopo finale di questo Supreme Commander 2 è quindi diventato chiaro dopo lunghe sessioni di skirmish: alleggerire il più possibile l'aspetto gestionale (senza perdere in complessità globale) e spingere sempre di più sull'aspetto militare proponendo nuove opzioni per i giocatori che fanno della strategia a lungo termine il loro cavallo di battaglia. A giudicare dalla ferocia e dalla spettacolarità delle partite cui abbiamo preso parte, l'obiettivo sembra sia stato perfettamente centrato.

PREZZO DA PAGARE

Anche la parte tecnica di Supreme Commander è degna di nota in quanto a novità. Il gioco si basa su un motore completamente nuovo studiato per ottimizzare la gestione di partite con migliaia di unità in movimento. Obiettivo centrato, possiamo dire, grazie a fazioni dettagliatissime e ben animate e a nuovi effetti d'illuminazione e di gestione delle particelle (il fallout nucleare è stupendo), benché permane qualche difettuccio. Nelle mappe naturali, gli elementi di contorno e il dettaglio del terreno non sono infatti allo stesso livello di quelli che si vedono su piattaforme artificiali. Molto bello è anche il sistema di gestione degli scontri per quanto riguarda la fisica di proiettili e missili in volo: nelle battaglie con molte unità dell'aviazione si ha l'impressione che caccia e bombardieri tentino di evitare il fuoco di terra con manovre evasive decisamente coreografiche. Si tratta quindi di un salto qualitativo evidente rispetto al gioco originale, che pone un prezzo da pagare sul fronte delle richieste hardware. Nonostante sia decisamente meglio ottimizzato del suo predecessore, SC2 è un gioco comunque esigente, capace di mettere alla prova macchine dual core meno recenti a causa del numero di unità da gestire, che nelle partite con più di quattro giocatori possono dare origine a più di un rallentamento. Una CPU Dual Core performante, almeno 2 GB di RAM e una connessione in perfetta forma sono gli elementi essenziali per godere appieno delle potenzialità di questo ottimo strategico. In caso contrario, avete sempre l'alternativa di un LAN Party. Fidatevi: gli amici giusti, pizza, patatine, birra e un hub da 100 MB possono regalarvi immense soddisfazioni, soprattutto oggi che non esistono più i monitor a tubo da caricare in macchina.

Matteo "Elvin" Lorenzetti
elvin@sprea.it


L'ACU dell'UEF in tutto il suo splendore metallico. È possibile potenziarlo per farlo diventare una devastante macchina di morte.

Commento

Supreme Commander 2 è uno strategico di qualità che tiene alta la bandiera degli RTS vecchio stile. Non è una rivoluzione: chi ha snobbato il primo titolo difficilmente troverà spunti di interesse in un gioco pensato per i fan della serie e per i nostalgici degli RTS andati. Per questo pubblico l'obiettivo è stato sicuramente centrato, nonostante un single player non particolarmente memorabile in quanto a storyboard e una similitudine funzionale tra le fazioni che la presenza di unità inedite non riesce a diversificare in modo sostanziale, se non verso la fine della partita. Tutto il resto non è noia, ma tanto divertimento online, a patto di possedere un PC non particolarmente obsoleto.

Pro: Tattico, distruttivo, spettacolare...
.... e leggermente più immediato dell'originale

Contro: Single player piacevole ma di maniera
Fazioni sostanzialmente simili tra loro

VOTO 87

■ CPU: Intel 3.2 GHz o AMD equivalente (Dual Core 2.2 GHz) ■ RAM: 1 GB (2GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATi Radeon X1600/nVidia GeForce 6600 (Radeon HD2900/GeForce 8800)
■ SPAZIO SU HD: 5 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: Ribellion ■ PUBLISHER: SEGA
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Internet, Lan
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 49,99

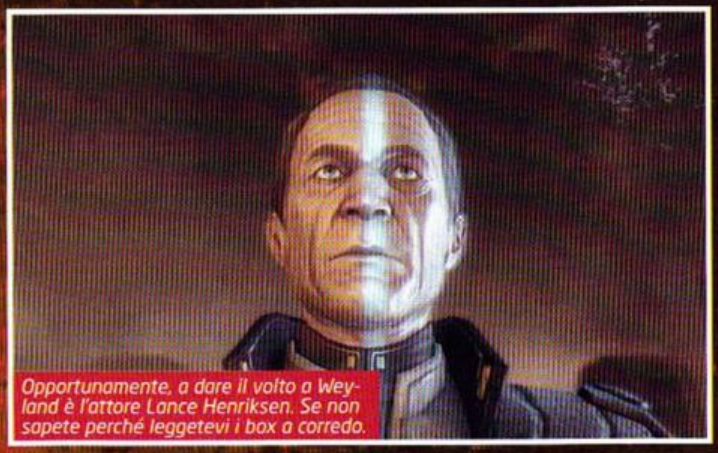
www.sega-italia.com/games/aliens-vs-predator/

ALIENS VS PREDATOR

Una discoteca infestata dagli Alien, in un tripudio di musica techno? Via, via, bisogna subito alzare il voto di questa pietra miliare della storia videoludica!

Quando un gioco torna al titolo originale, senza il numero a indicare la successione degli episodi, deve pur esserci una ragione. Possono essere passati troppi anni, e in effetti i nove trascorsi da AvP 2 di Monolith non sono pochi, oppure può trattarsi di un totale "reload", un cambio di rotta forte nel gameplay, o ancora di un remake che riprende atmosfere e sostanza dal capostipite della saga. In realtà, non ci troviamo di fronte a nessuna di queste ipotesi: al di là della storia, completamente nuova, solo alcuni particolari riportano alle atmosfere dell'originale, come la scelta di concentrarsi sulla prestanza degli alieni e non sulla loro varietà, mentre altri aspetti richiamano il più vicino predecessore, ad esempio negli epici duelli fra i protagonisti. Questa, però, è una considerazione che nulla toglie al valore del gioco, anche se serve a inquadrarlo: casomai, sul titolo aleggiava qualche dubbio sollevato dalle scarse prestazioni del team di sviluppo negli ultimi anni. Non stiamo parlando di qualche piccola magagna, ma di produzioni poco ispirate e tecnicamente brutte, come Shellshock: Blood Trail, e di un totale disastro come l'oramai famigerato Rogue Warrior, in questo momento sugli schermi di qualche acquirente poco avveduto. Sappiamo tutti, però, che oggi gli studios sono grandi aziende insediate in altrettanto grandi palazzi, e siamo sicuri che gli sviluppatori di AliensVsPredator appartengono ai "piani alti" di Ribellion (chissà, magari anche in senso stretto): tra loro ci sono le stesse menti che con il primo capitolo, dieci anni fa, stupirono per il gameplay brutale e "realistico", almeno rispetto all'immaginario sci-fi, e per il particolare approccio alla grafica, con un uso sapiente dei chiaro-scuri su personaggi e ambientazioni. Fa un po' specie, dunque, rilevare nel nuovo AvP una certa difficoltà nel regge-

NEL '99, I RIBELLION STUPIRONO PER IL GAMEPLAY BRUTALE E "REALISTICO" DI AVP, OLTRE CHE PER UN APPROCCIO ORIGINALE ALL'IMPIANTO VISIVO



Opportunamente, a dare il volto a Weyland è l'attore Lance Henriksen. Se non sapete perché leggetevi i box a corredo.

Il personaggio di questa soldatessa, Tequila, è ispirato per modi e linguaggio al marine Vasquez, dal film Aliens: Scontro finale.

Le animazioni legate ai finishing-move sono le meglio realizzate. Attenzione, però, perché in questi frangenti continuerete a subire gli attacchi.

re il confronto, dal punto di vista tecnico, con altre grandi produzioni, nonostante non si possa parlare di un lavoro disprezzabile, anzi: la tensione regna sovrana nelle campagne single player, più che in altri recenti action d'orrore e fantascienza, e il gioco merita per questo un dettagliato excursus lungo le tre esperienze di gioco, anche perché le sezioni si presentano, come da tradizione, piuttosto diversificate in termini di giocabilità e approccio alla soggettiva. Un'ultima cosa, prima di scendere insieme sul pianeta BG-386, terreno sacro per la caccia dei Predator (maggiori dettagli sull'incipit della storia li trovate in uno dei box): le suggestioni sotto descritte si riferiscono alla modalità difficile, perché mi rifiuto di poter abbattere gli xenomorfi con pochi di colpi di pistola, mentre per i più fuori di testa esiste anche l'opzione "hardcore", senza l'aiuto dei checkpoint, esattamente come nel gioco del '99.

SOLI CONTRO GLI ALIENI, O QUASI...

Quella del colonial marine è da sempre la campagna più canonica, sotto ogni punto di vista, e il nuovo AvP non fa eccezione. Dall'inizio alla fine, il nostro eroe deve confrontarsi con tutti gli altri contendenti per poter recuperare datapad, decodificare sistemi di sicurezza e così via: in questo caso, il ruolo del "nemico naturale" è affidato in buona parte agli alieni creati da Ridley Scott e H.R.Giger, comprese regina e varianti speciali, pur con gli immancabili duelli contro i "coriacei" (più che altro) Predator. Per lo stesso motivo c'è una certa prevalenza degli ambienti al chiuso, comunque non esclusiva, proprio perché niente è emozionante come essere attaccati da un gruppo ben tornito di xenomorfi, senza troppe vie di fuga. L'arsenale è piuttosto classico, con le armi rese leggendarie dal film Aliens: Scontro Finale e un'unica eccezione: abbiamo l'assault rifle con le granate al fosforo, il carismatico lanciafiamme e il mitragliatore pesante a puntamento automatico, oltre allo shotgun, al "nuovo" sniper rifle e alla pistola, unica arma con proiettili infiniti (non c'è, quindi, il gatling visto in AvP 2) . Nella prima parte, le munizioni sembrano rispondere, per scarsa quantità, ai sadici standard del primo episodio, ma la situazione è destinata a cambiare rapidamente in questo capitolo, con ricariche e medkit sparsi in ogni dove: tuttavia, gli scontri risultano adrenalinici e divertenti, oltre che ben congegnati, grazie a IA particolarmente "bestiali" (gli alieni si muovono a spirale intorno alla preda, come un branco di lupi) e a una certa resistenza di tutti i nemici. Gradevole risulta l'introduzione degli androidi, che pure sono presenti nell'universo narrativo di Alien: si tratta di versioni da combattimento, particolarmente leste nel venirci a cercare, coperte dai compagni e sicure della propria armatura di acciaio e polimeri. Ci dispiace, invece, che non siano state sfruttate alcune feature, potenzialmente vincenti: in primis, la presenza di compagni digitali è limitata a un paio di azioni, nonostante i progressi fatti negli ultimi anni da altri FPS, proprio nel ricorso a IA e

MOTIVAZIONI DEI CONTENDENTI

Le vicende di AvP ruotano intorno alle strutture aliene del pianeta BG-386, maestose e antiche come le piramidi terrestri, su cui si concentra l'interesse di K.B. Weyland. Per chi non conosce il background di Alien, questo personaggio è il "CEO" della spietata corporation presente nei film, sulle cui sembianze è stato modellato l'androide Bishop nell'episodio firmato James Cameron (la cosa, in qualche modo, è citata anche nel gioco). In ogni modo, la campagna del marine parte dalla distruzione di un'astronave militare da parte dei Predator, che non gradiscono le ingerenze sul proprio territorio e nello spazio limitrofo: gli studi e gli insediamenti scientifici degli umani, inoltre, profanano il loro animale sacro, lo xenomorfo, considerato la preda perfetta. Nei panni di quest'ultima, non partirete dalle sembianze di Facehugger, come nel capitolo precedente, ma da un individuo adulto scelto dallo stesso Weyland, particolarmente intelligente e marchiato con un carismatico "6" sulla fronte. L'epilogo, manco a dirlo, apre epiche prospettive per un eventuale seguito, se mai si farà.

Questa arma è l'unica che esula dall'arsenale storico. Come modalità alternativa, ha un'ottica in grado di evidenziare gli alieni in movimento.

GRADEVOLE È RISULTATA L'INTRODUZIONE DEGLI ANDROIDI, CHE PURE SONO PRESENTI NELL'UNIVERSO FANTASCIENTIFICO DI ALIEN

Belle movenze, ma il sangue acido degli alieni è realizzato davvero male. Capirete bene che, nel caso specifico, non si tratta di un dettaglio trascurabile.

Non poteva mancare il lanciafiamme, con il quale allestire un ruspante pop corn con i poveri xenomorfi. L'effetto è proprio questo.

Che indeciso, il Predator, non sa mai cosa mettersi il sabato sera.

script per animare azioni credibili in team (potenzialmente perfette, visto il contesto); in seconda battuta, viene presentata ma non sfruttata l'idea di associare il rilevatore di movimento, ovviamente in bella vista sull'HUD, con il motore fisico di gioco, in modo da aumentare le distrazioni visive sui campi di battaglia. Bastava mettere più oggetti tra piedi nostri e quelli dei nemici, ma stranamente non è stato fatto.

L'INTENDITORE DI TESCHI

Non abbiamo parlato dei controlli sul marine, perché sono quelli classici da sparatutto "ignorante" (non ci si può sporgere dagli angoli e nemmeno abbassarsi, come pure non esiste l'iron-sight), ma su questo punto è bene soffermarsi per il Predator, visto che il sistema è stato debitamente rivisto. Il fiero guerriero può combattere con gli artigli dell'armatura e sferrare colpi "light" e pesanti, attraverso i due pulsanti del mouse, mentre con il tasto centrale può attivare una delle armi del suo repertorio da "sportivo" cacciatore: un laser a puntamento e un set di mine, ricaricabili con l'energia dei macchinari umani, oltre a una lama rotante e una lancia fin troppo potente, almeno sugli androidi. Il supporto per la mira automatica, però, si attiva con un comando sulla tastiera, cosa che provoca qualche contorsione del povero mignolo, ormai abituato al "relax" del gamepad: si tratta, comunque, di un meccanismo abbastanza duttile, pur se macchinoso, visto che permette al Predator non solo di sparare e di "tuffarsi" contro gli avversari, ma anche di muoversi rapidamente sulla mappa, spiccando poderosi salti verso gli alberi e il terreno. Nella sua avventura, ambientata prevalentemente nella jungla e negli edifici sacri costruiti dalla sua stessa civiltà (si tratta, spesso, di spazi abbastanza grandi), è possibile adottare uno stile stealth con gli umani, attraverso abilità come invisibilità della tuta, rilevazione termica e un nuovo sistema per depistare i soldati; con gli alieni, invece, lo scontro frontale è quasi inevitabile, nonostante l'apposito visore per evidenziarli, a causa dei loro sensi infallibili e della loro diffusa presenza, a meno di rinunciare alla gloria e darsela a gambe, magari portando gli xenomorfi allo scontro con i marine. Il pezzo forte dal punto di vista coreografico, però, sono i cosiddetti "finishing move", ovvero le violente animazioni che si attivano premendo un pulsante al momento giusto, mentre il nemico è stordito: in questo modo, il nostro tirerà fuori dal repertorio una manciata dei suoi numeri migliori, strappando colonne vertebrali o schernendo teste mozzate. In definitiva, comunque, la campagna con il Predator è la migliore dell'intero gioco, quasi a far desiderare uno spin-off tutto dedicato al cattivissimo crostaceo spaziale.

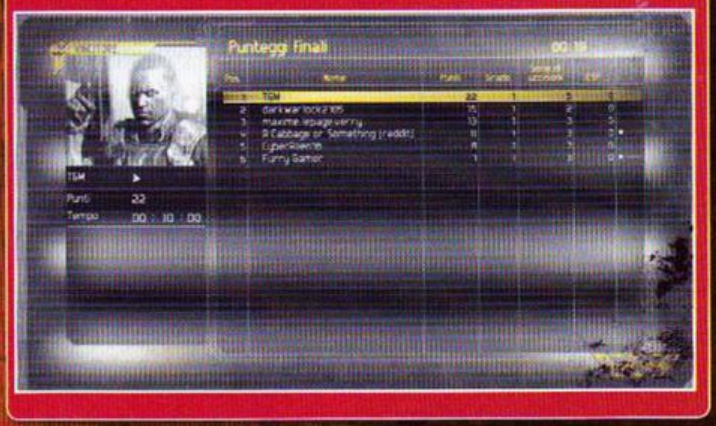
IL SISTEMA DI CONTROLLO DEL PREDATOR È DUTTILE MA UN PO' OSTICO DA PADRONEGGIARE. LE SODDISFAZIONI CHE REGALA, PERÒ, SONO TANTE

A SPASSO CON IL BAVOSO

Le scorribande dell'Alien, come sempre, durano molto meno rispetto a quelle dei suoi "colleghi" senzienti, circa tre ore di gioco intenso (Marine e Predator, invece, si attestano su 4/5 ore per campagna). Alla fine, oggi come ieri, è bene che sia così, perché le opportunità d'azione in mano a queste bestie sono scarse quasi quanto i loro argomenti di conversazione... Intendiamoci, l'alieno può arrampicarsi sui muri, automaticamente o meno (sta a voi decidere), e come i Predator può colpire con un attacco veloce e uno caricato, in questo caso con la coda, ma le sue tattiche di approccio al nemico, soprattutto

CATENA ALIMENTARE ONLINE

Alien Vs Predator presenta ben sei modalità competitive, che cercano di sfruttare al massimo l'appeal di tutte le forze in campo, con i doverosi aggiustamenti rispetto al single-player. Tralasciando i classici deathmatch e domination, oltre agli intuitivi species deathmatch normale e "mix" (tre team nel primo caso, uno per specie, due squadre miste nel secondo), si è rivela particolarmente interessante la modalità Infestation, una volta presa confidenza con il meccanismo: all'inizio, un solo giocatore interpreta l'Alien, con respawn immediato alla morte, e ogni marine ucciso andrà ad alimentare le fila degli xenomorfi, per macinare i nemici sempre meno numerosi. Simili, ma meno originali, sono invece le dinamiche dietro a Predator Hunt: alla morte del "paguro" cacciatore, l'uccisore prenderà questo ruolo da smargiasso, con invisibilità, laser e tutto il resto. Il numero delle mappe non è così elevato, solo sei in qualsiasi modalità, e il sistema di matchmarking è automatico, senza cioè la lista server, ma su questo non c'erano molti dubbi. Speriamo, però, che le cose vadano meglio rispetto al burrascoso esordio della demo, che ha visto attese per i giocatori oltre il sopportabile.



Il gamepad della Xbox360 potrebbe essere una buona idea per il Predator: i tasti sono tanti, e il sistema di mira principale è automatico.

NEI PANNI DELLO XENOMORFO, È POSSIBILE DISTRUGGERE LE LUCI DELLE BASI UMANE, COSÌ DA CREARE ZONE D'OMBRA ADATTE AGLI AGGUATI

umano, sono sempre le stesse: nascondersi nell'ombra e aspettare il momento opportuno, oppure affidarsi alla propria velocità, servendosi di tubi, condutture e vegetazione. Rispetto al capitolo precedente, non ci sono visuali alternative da sfruttare, anche perché la percezione dell'Alien rende il campo visivo più luminoso, mentre è stato aggiunto un dettaglio quantomeno sfizioso, con la possibilità di distruggere le luci per creare zone d'ombra adatte agli agguati. Isolando un marine, infatti, è più facile stordirlo e dare il via a violente animazioni, come per il Predator, con squartamenti assortiti e l'intervento del simpatico facehugger, lo schifoso parassita tentacolato, nel caso la vittima sia disarmata. L'Alien, infine, riceve gli obiettivi telepaticamente dalla regina, ed è l'unico con la barra della salute capace di rigenerarsi interamente da sola, senza medkit o intrugli alieni. In ogni modo, una sezione brutale e appagante, che non sfigura nell'offerta single-player di AvP.

IN ATTESA DELLA TESSELATION...

Sarà particolarmente importante tornare sulle prestazioni grafiche di questo prodotto - e lo faremo: la versione recensibile, infatti, non dava modo di provare la versione DX11 di AvP, per la quale è stato annunciato l'uso dell'agognata Tesselation (già oggetto di un Tecno TGM), attraverso un invitante trailer.
Si tratta, in sostanza, di una gestione dinamica del livello di dettaglio poligonale, che tiene presente la distanza dal punto di osservazione aumentando la definizione degli oggetti vicini e semplificando i modelli più lontani. Per una volta, dunque, potrebbe trattarsi di differenze rilevanti, ma è anche vero che la diffusione di XP, ancora predominante (dal 60 al 70 per cento, rispettivamente nel Nord America e in Europa), giustifica pienamente una recensione in DX9: con queste librerie grafiche, il gioco appare gradevole negli effetti volumetrici e nel discreto uso degli shader, applicato a ogni superficie, mentre non ci ha particolarmente impressionato il livello di complessità di modelli e texture, piuttosto altalenante anche spingendo al massimo le impostazioni grafiche. Tutto è po' meno definito, dunque, almeno se confrontato con i giganti del genere: concettualmente, il titolo recente che più di avvicina ad AvP potrebbe essere l'ultimo F.E.A.R., sensazione accentuata tanto a livello "tematico", nelle sezioni contro gli androidi, quanto nella scelta di gestire in soggettiva una larga gamma di animazioni (cosa che ho sempre apprezzato, in questo come in altri prodotti). Una valutazione questa, che non è assolutamente un insulto, ma anzi configura un prodotto dalle qualità tutto sommato solide, a cui aggiungiamo la discreta appetibilità delle sezioni multiplayer descritte in un box. Per una buona modalità cooperativa, però, dobbiamo ancora confidare nel "disperso" Aliens Colonial Marine, sviluppato da Gearbox (il successo del loro Borderlands, in questo senso, potrebbe aiutare), perché non ci è parso che i Ribellion abbiano investito molto su questa opzione.

Mario Baccigalupi
Secondvariety@sprea.it

GIOCO COOPERATIVO "IN DIFESA"

Nonostante ambientazione e soggetto siano di fatto perfetti per una campagna in stile L4D, l'universo di Alien non è stato ancora sfruttato in questa direzione. Il co-op di AvP, infatti, assomiglia di più alla modalità nazi-zombie di CoD:WaW, oppure all'omonima opzione "survivor" del survival FPS di Valve: resistere a orde di alieni sempre più forti sarà il vostro unico obiettivo, aiutati da un massimo di tre compagni. Non c'è molto altro da aggiungere, se non che le mappe sono quattro, divise in sezioni da sbloccare in successione e comunque non troppo grandi nel loro complesso.

Lo so, l'elmo gli fa la testa troppo grossa, ma non diteglielo che è suscettibile.

Commento

Le campagne di marketing, com'è logico, gonfiano a dismisura le qualità di un prodotto, fino a "idealizzarlo" nella testa dei videogiocatori. Forse è per questo che il nuovo AliensVs.Predator delude un poco le aspettative, in primis a livello tecnico, pur presentando un'offerta di gioco apprezzabile sotto ogni profilo. Le avventure in singolo non sono lunghe ma vanno considerate nel loro complesso, con i tre personaggi, e l'atmosfera si rivela tesa e serrata, con punte di divertimento selvaggio nei panni del Predator. Detto questo, il comparto multiplayer è corposo ma deve ancora misurarsi con i server e con il difficile bilanciamento delle specie (tuttora in corso di perfezionamento), mentre il co-op si dimostra un orizzonte perduto, almeno in questo caso.

Pro: Campagne divertenti. Predator superstar.

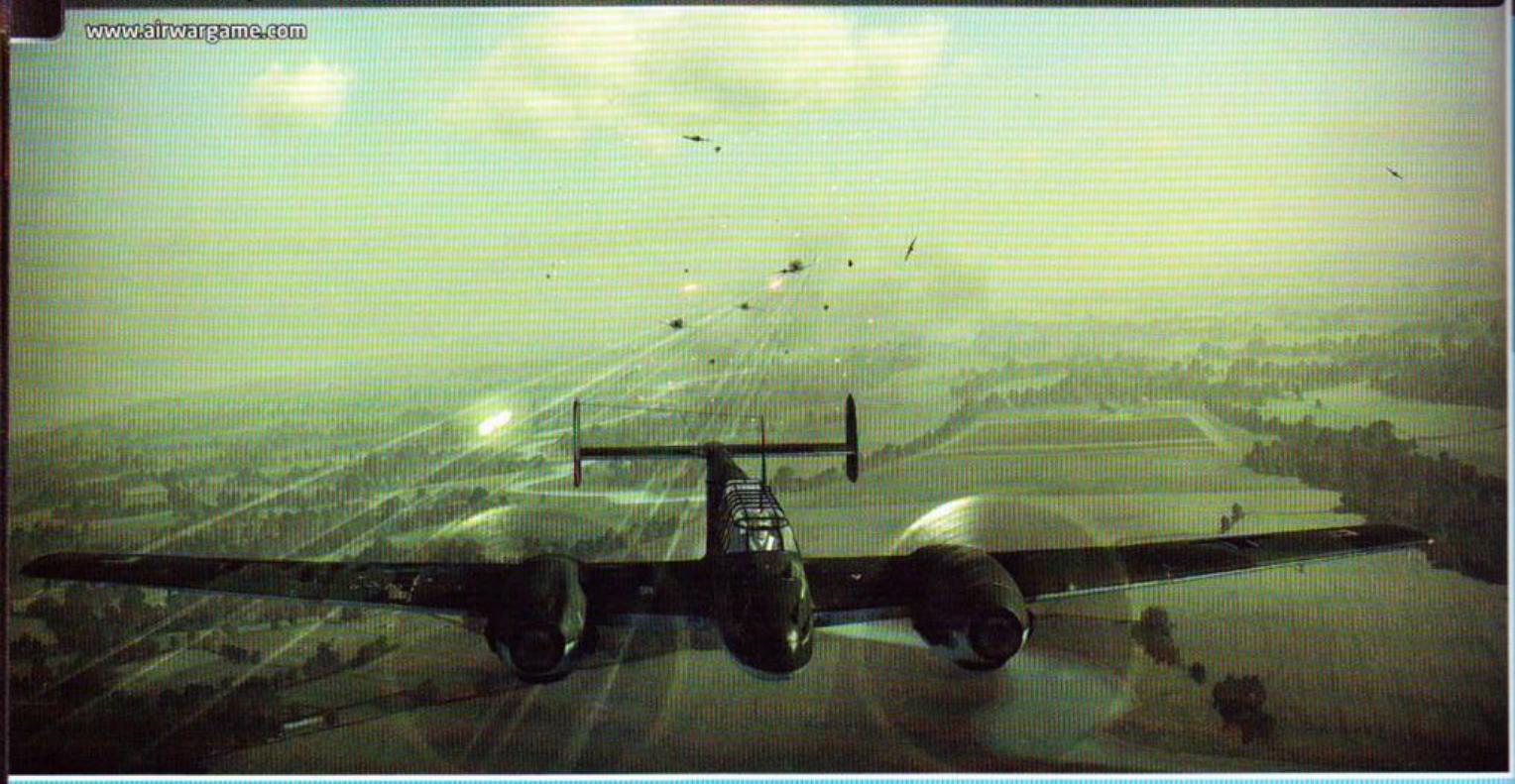
Contro: Tecnicamente solo discreto. Co-op troppo semplice.

VOTO 81

CPU: Single Core 3,2 GHz (Dual Core 2,4 GHz) ■ RAM: 1,0 GB (2,0 GB)
SCHEDA VIDEO: Geforce 7600 256MB (GTS 250 512MB)
SPAZIO SU HD: 10,0 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

SVILUPPATORE: Gaijin Entertainment ■ PUBLISHER: YuPlay
DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: TCP/IP
LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: € 34,99

www.airwargame.com



Wings of Prey

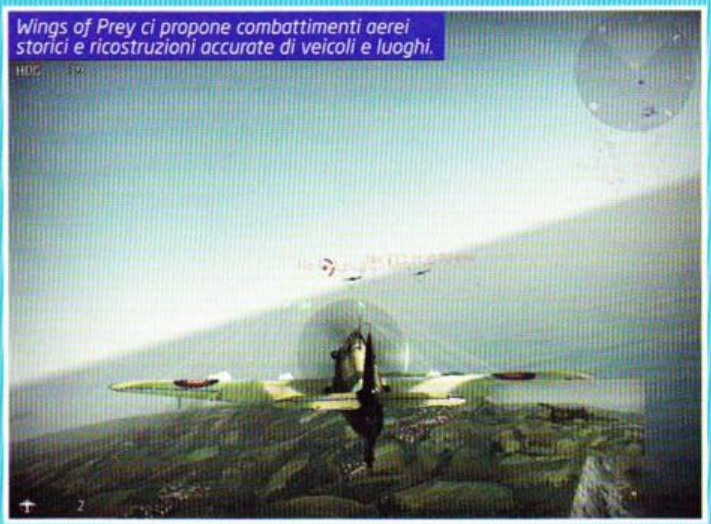
Tornano i combattimenti aerei su PC e torna, immancabile come ogni mese, lo scenario della Seconda Guerra Mondiale...

Era da un po' di tempo che sui monitor dei PC non si vedeva un bell'arcade tutto dedicato ai combattimenti aerei e al cosiddetto dogfight. Forse non dai tempi del mai abbastanza ricordato barone Bossetti, ma oggettivamente non riesco a ricordare un gioco di questo genere che abbia lasciato il segno da anni a questa parte. A rinverdire questo settore così specializzato del mondo videoludico ci prova la Gaijin Entertainment, rinomata nel settore proprio per i suoi arcade di combattimento su console. Tra i suoi titoli più recenti per Xbox e PS3 spunta proprio IL-2 Birds of Prey, guarda caso il progetto pilota di cui Wings of Prey è la versione PC. Bene, direi che possiamo procedere. Sempre che la torre ci dia l'ok per il decollo.

A BASSA QUOTA, ANDANDO A NASO

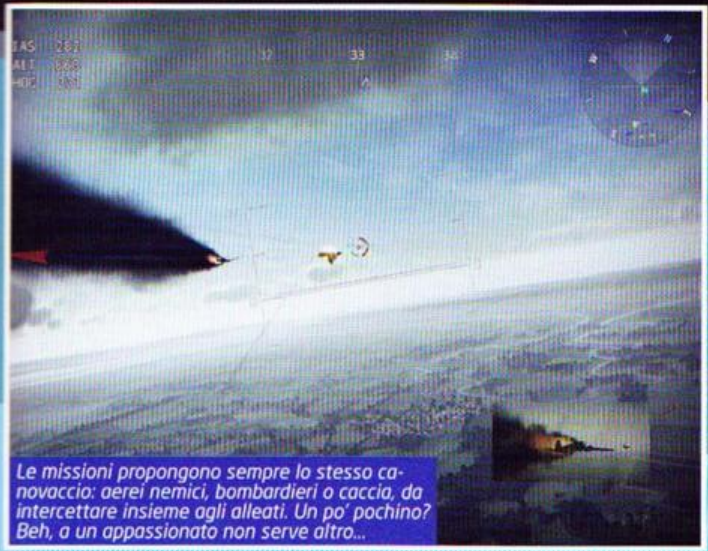
Come si diceva nell'introduzione, Wings of Prey usa come scenario quello della Seconda Guerra Mondiale. Una cosa che farà piacere ai tanti appassionati di questo periodo storico e a chiunque gestisca il palinsesto di History Channel (che proprio ieri è riuscito a mandare in onda il millesimo documentario sulla WW2 dal titolo: "Hitler, mangiava il budino o preferiva la torta?"), un po' meno a noi che ne abbiamo le cartucciere piene degli eventi in questione. Per gli appassionati di volo e di aerei da combattimento, comunque, lo scenario è favorevolissimo: ci troviamo agli albori delle forze aeronautiche, con i primi prototipi di caccia da guerra, nel senso stretto del termine, con una sequenza di scontri e di

WINGS OF PREY È AMBIENTATO DURANTE LA SECONDA GUERRA MONDIALE



Wings of Prey ci propone combattimenti aerei storici e ricostruzioni accurate di veicoli e luoghi.

La caratteristica arcade del gioco si rende palese spostando l'inquadratura fuori dal velivolo.


Le missioni propongono sempre lo stesso canovaccio: aerei nemici, bombardieri o caccia, da intercettare insieme agli alleati. Un po' pochino? Beh, a un appassionato non serve altro...

Nonostante i tre livelli di realismo e difficoltà, WoP rimane molto poco simulativo.

WINGS OF PREY È UN TITOLO DECISAMENTE ORIENTATO ALL'AZIONE PIÙ CHE ALLA SIMULAZIONE VERA E PROPRIA

battaglie entrate nella leggenda. Wings of Prey si preoccupa di coprire proprio questo assortimento di luoghi e di veicoli offrendo come sfondo per le acrobazie aeree le guerre di difesa e invasione più importanti del conflitto in Europa, dalla Gran Bretagna ai tentativi di liberazione in Francia, Belgio, Sicilia e così di questo passo fino a raggiungere il fronte russo. Tutto questo è disponibile nella campagna single player e come scenario nel multiplayer. Nella prima eventualità, la scelta di missioni e veicoli sarà ristretta per necessità storiche, mentre nel caso del combattimento online sarà possibile accedere a un catalogo di veicoli che comprende decine e decine di modelli, in molti casi variazioni del tutto trascurabili dei più importanti aerei della Seconda Guerra Mondiale. Nomi come Spitfire, Hurricane, IL (guarda caso) e BF sono, diciamo così, gli assi portanti sui quali ruotano versioni, adattamenti e via dicendo.

DI CIELO, DI MARE E DI TERRA

La campagna single player, con la sua struttura rigida che obbliga a scegliere solo alcuni modelli e che non permette di selezionare alcuna missione fuori dallo stretto ordine cronologico degli eventi, potrebbe lasciare un po' con l'amaro in bocca il giocatore più esigente. La stessa cosa succede a chi immagina di trovarsi di fronte un simulatore di volo vero e proprio. Purtroppo per i patiti di manualini e manualetti da studiarsi per un semplice decollo, WoP è un titolo decisamente orientato all'azione più che alla simulazione vera e propria. Visto con un occhio meno attento alle differenze aerodinamiche tra un modello e un altro, senza l'accuratezza necessaria a discernere l'agilità di un bombardiere carico e uno senza fratellini ancorati, WoP si lascia tranquillamente giocare. Certo, la varietà di missioni ed eventi è quella che potete immaginarvi (pattugliamenti aerei, scontri, bombardamenti a terra e poco altro), ma non ci si può lamentare e il lato multiplayer migliora l'offerta. Quello che lascia perplessi, invece, è la qualità complessiva del motore grafico, sì leggero ma anche incapace di sfruttare al meglio le potenzialità di un PC moderno. Peccato, perché il voto avrebbe potuto essere un pochino più alto. Anche così, a ogni modo, quella proposta da Wings of Prey è un'esperienza che merita di essere vissuta da tutti gli amanti degli arcade con le ali.

Massimo "NKZ" Nichini
(nkz@sprea.it)

Le mappe dei luoghi e degli eventi sono piuttosto accurate.

Commento

Wings Of Prey è un titolo discreto, anche se si presenta con un aspetto grafico non all'altezza delle moderne produzioni e con un sistema di gestione del multi lontano dai più evoluti network. Tuttavia, le divertenti sfide online e un solido pur se non troppo vario single player rendono questa produzione un piacevole diversivo se siete alla ricerca di aerei poco impegnativi da pilotare nei cieli della Seconda Guerra Mondiale. In definitiva, quindi, potremmo dire che Wings of Prey è un gioco con qualcosa da dire, ma solo a un pubblico capace di ascoltare.

Pro: Combattimento e aerei? Guarda chi si rivede
Tante missioni, tanti veicoli

Contro: Graficamente scialbo
Single player un po' ingessato

VOTO 70

■ CPU: Intel 3.4 GHz o AMD equivalente ■ RAM: 1 GB (2GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATi Radeon X1600XT/nVidia GeForce 7600 GT
■ SPAZIO SU HD: 2 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: Clockstone, Headup Games ■ PUBLISHER: Meridian 4
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: LAN, Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Assente ■ PREZZO INDICATIVO: € 19.99

www.meridian4.com/games/greed

GREED: BLACK BORDER

Quando avremo un clone di Diablo in salsa sci-fi, con un alto livello qualitativo? La maledizione continua...

Rispetto al quesito introduttivo, è bene essere ancora più precisi: la citazione è simpatica ma regge fino a un certo punto, perché Greed: Black Border non presenta caratteristiche atte alla generazione casuale gli scenari, nemmeno in parte, come invece avviene nella serie fantasy di Blizzard (o anche nel recente Torchlight, titolo valido oltre le aspettative). Casomai, la struttura del gioco dei tedeschi Clockstone assomiglia alla versione sci-fi di altri hack'n'slash come Sacred e Titan Quest, anche se presenta un livello di semplificazione degli elementi RPG ancora più profondo, pur basandosi su uno schema già di per sé elementare. Qualche anno fa, una strada simile è stata percorsa dai Gas Powered Games di Chris Taylor, nel tentativo di bissare il successo di Dungeon Siege, ma il risultato ha lasciato molto a desiderare, nonostante le ottime credenziali dello studio. Intendiamoci: non è che G:BB superi Space Siege in nessuna caratteristica fondamentale, ma almeno su questo prodotto non sono stati sprecati fiumi d'inchiostro e non c'erano schiere di giocatori in fervente attesa, a meno di non amare alla follia la particolare ambientazione...

MORTE AGLI INVASORI SPAZIALI

Personalmente, adoro le orde di alieni da abbattere con armi fantascientifiche, è più forte di me. Quando ero meno accorto negli acquisti, una scatola con un marine spaziale circondato da schifosissimi extraterrestri rappresentava una tentazione difficile da combattere, e per questo mi sono preso le mie belle fregature (in cui non rientrano ovviamente DooM e altri prodotti della stessa caratura). Negli ultimi anni, però, molte produzioni minori si sono felicemente affacciate sulla scena, soprattutto in rete, con offerte modeste ma assolutamente godibili, e fra queste citiamo almeno gli adrenalinici Shadowgrounds e Alien Shooter Vengeance: al particolare genere, derivato da serie gloriose come Alien Breed (redivivo su XBLA), si avvicina considerevolmente anche G:BB, senza che questo vada a inficiare le caratteristiche accennate nel paragrafo precedente. In particolare, com'è consuetudine di questi prodotti, la trama è scontata al limite del trash, tanto da essere messa alla berlina dagli stessi sviluppatori, che in alcuni dialoghi ironizzano sulla prevedibilità delle situazioni. In pratica, abbiamo a che fare con il solito futuro fatto di colonie sparse in tutta la galassia, dove il classico minerale dalle caratteristiche uniche, chiamato in questo caso Ikarium, viene conteso da corporazioni e da altre specie senzienti. In questo contesto, il nostro eroe si trova a fronteggiare, naturalmente suo malgrado, un pericolo più grande di quanto possa

GREED: BLACK BORDER PRESENTA UNA MARCATA SEMPLIFICAZIONE DEGLI ELEMENTI RPG, PUR BASANDOSI SU UNO SCHEMA GIÀ DI PER SÉ ELEMENTARE

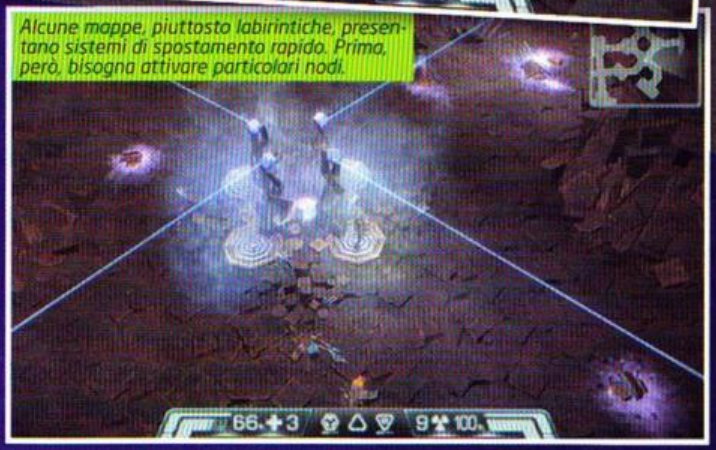
Greed non rappresenterà la frontiera della grafica, ma Clockstone ha curato discretamente questo comparto.

Alcune creature hanno il potere di rivitalizzare le altre. Meglio stenderle subito.

Gli alieni di G:BB sono esseri meccanici e senza cuore. Si meritano questo e anche di più.

NON MANCANO NEMMENO I CLASSICI ARCHETIPI, CON TRE CLASSI POTENZIALMENTE COMPLEMENTARI PER LA MODALITÀ COOPERATIVA

immaginare, con tanto di infestazioni virali e zombie al seguito. A far ritornare il gioco sui binari descritti in apertura interviene il controllo sul personaggio, con il mouse preposto agli spostamenti o all'attacco dei nemici, a seconda di quale elemento dello schermo venga cliccato, e una visuale isometrica non modificabile (si può ruotare, ma torna automaticamente in posizione). Le nuove scoperte e le uccisioni fanno guadagnare un certo numero di punti esperienza, così da farci crescere di livello e affrontare avversari sempre più forti, distribuendo al contempo le risorse fra i quattro canonici attributi a disposizione. Non mancano nemmeno gli archetipi, con tre classi potenzialmente complementari (e fra poco capiremo perché): un marine per i combattimenti a media distanza, uno per gli attacchi ravvicinati e una donzella abile nel cecchinaggio. Gli unici tratti distintivi (ma non esclusivi) di G:BB rispetto ad altri action RPG sono la totale assenza di respawn dei nemici, cosa che non mi è dispiaciuta, e la limitazione a un'unica arma per ogni personaggio. Già, un solo gingillo, ma prima di girare pagina tenete presente che lungo i tre scenari del gioco (ognuno composto da altrettanti livelli, piuttosto grandi) troverete versioni sempre più potenti del vostro strumento di morte, ovvero nuovi modelli di mitragliatrici pesanti, lanciafiamme e fucili di precisione, a seconda della classe scelta. Le armi andranno sfruttate al meglio coltivando l'albero delle skill, che si rivela uno degli aspetti meglio realizzati di G:BB, grazie ad abilità interessanti e a uno schema non troppo rigido con chi predilige la varietà. Se però paragoniamo G:BB ai suoi "cugini" fantasy, il titolo ne esce con le ossa rotte in termini di pura "quantità": i vari item, come armature e potenziamenti, sono diversificati per quel che riguarda effetti e caratteristiche peculiari, ma lo sono molto meno nell'aspetto grafico, come pure i nemici sono meno variegati di quanto ci si possa aspettare da una bagarre fantascientifica di questo tenore. In alcune sezioni sarete sottoposti a piccoli enigmi o a giochi di abilità con il mouse, in particolare quando l'eroe affronterà i sistemi di sicurezza o la pericolosa vegetazione aliena, oppure potrete sfruttare particolari sistemi di spostamento rapido, in uno dei dungeon vicini al finale: queste timide invenzioni, però, non introducono elementi di vera complessità, e la cosa riguarda anche l'interazione con le ambientazioni. Pensate che il ruolo del mercante, per comprare e vendere oggetti, è affidato all'unico NPC umano presente nel gioco...


Alcune mappe, piuttosto labirintiche, presentano sistemi di spostamento rapido. Prima, però, bisogna attivare particolari nodi.

L'albero delle Skill è piuttosto snello, e consente di passare da un ramo all'altro con una certa facilità. Un po' casual, ma non dispiace.

PER GLI ASTRO-GUERRIERI CHE SI ACCONTENTANO...

In definitiva, di G:BB mi è piaciuta l'impostazione da "lobotomizzato dello spazio", senza mezzi termini, e la sua freschezza nel proporre le caratteristiche di crescita del personaggio. A questo aggiungete una realizzazione tecnica tutto sommato competente, inficiata però dalle limitazioni sopra descritte (che comunque pesano non poco sul giudizio finale). Per quel che riguarda le opzioni di gioco, gli sviluppatori hanno pensato di introdurre una classica modalità in co-op, concettualmente simile a quanto visto in un recente prodotto, ben più corposo sotto tutti i punti di vista (indovinate quale?): sia in singolo, sia con altri due amici, meglio se differenziati in termini di classe, l'avventura parte dal livello normale di difficoltà, per poi sbloccare altre due opzioni una volta completata la campagna. Divertente, ma ricordatevi di non procedere a un'eccessiva esplorazione degli ambienti: come detto, i nemici non si rigenerano automaticamente, proprio perché il gioco è tarato per raggiungere un certo livello a ogni giro di giostra, e a "colorare" tutti gli anfratti della mappa ci si guadagna solo un'esperienza troppo facile. Prima di chiudere, aggiungiamo che la fascia di prezzo a cui G:BB fa riferimento è ormai appannaggio di primizie ben più interessanti, e un piccolo ritocco al ribasso farebbe bene a questo modesto prodotto fantascientifico.

Mario Baccigalupi
(secondvariety@sprea.it)

Commento

Giocare a un memorabile hack'n'slash di fantascienza resta una chimera, anche perché nessuno sembra volersi mettere seriamente sull'impresa, e i Clockstone non hanno fatto eccezione. Detto questo, Greed: Black Border non si era posto particolari obiettivi di qualità, e neppure di quantità: rimane un action RPG di fantascienza leggero come una piuma ma realizzato con una certa competenza. A qualcuno piacerà l'impostazione snella data all'azione e alla crescita del proprio ammazzasette spaziale, e la campagna si può completare con due amici in co-op, cosa che non fa (quasi) mai male.

Pro: Non ha molti concorrenti diretti. Immediato e veloce.

Contro: L'offerta è appena accettabile, anche a questo prezzo.

VOTO 60

■ CPU: Single Core 3 GHZ (Dual Core 2 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATi Radeon X700/nVidia GeForce 6600 (ATi Radeon 2600/nVidia GeForce 8600)
■ SPAZIO SU HD: 4 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: Simbin ■ PUBLISHER: Namco Bandai
■ DISTRIBUTORE: Namco Bandai ■ MULTIPLAYER: LAN, Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 39.90

www.race-game.org/raceon

RACE ON

I Simbin vanno negli States e tornano con un bastimento carico di Muscle Car e piste per Race07.

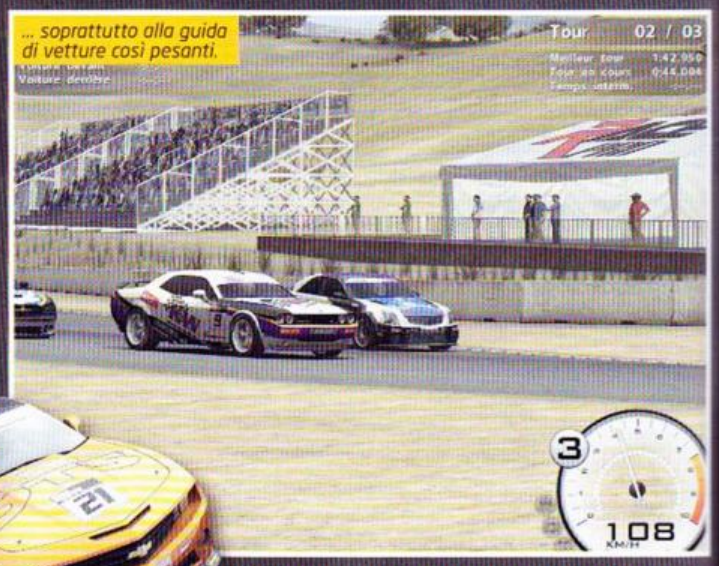
Ormai la tradizione è consolidata: dopo la pubblicazione di Race07, i Simbin hanno trovato la loro gallina dalle uova d'oro, che gli permette di tenere un piede nella ristretta community di sviluppatori dedicati alle simulazioni di guida. Race On prosegue questa tradizione permettendo agli appassionati di acquistare, in un unico pacchetto, la versione completa Race07, dedicata al campionato mondiale WTCC, e STCC the Game, derivato dal campionato turismo svedese. Race On aggiunge a questa già ampia offerta una serie di vetture e tracciati inedita che arricchisce il pacchetto per cercare di andare a comporre un prodotto completo, in grado di soddisfare tutti gli appassionati di guida simulata, che si tratti di ruote coperte o scoperte.

MUSCOLI...

Com'è accaduto per le versioni precedenti del gioco, Race On si appoggia alla struttura di Race07: nel caso acquistiate la versione scatolata, alla prima installazione sarà richiesta l'autenticazione su Steam come per il titolo originale. Installandolo, potrete cimentarvi con vetture e tracciati presenti nei due prodotti citati nel paragrafo introduttivo, a cui si aggiungono le novità che compongono il succo dell'offerta Race On, che mette sul piatto muscle car americane, open wheeler europee, circuiti statunitensi e scandinavi. Per quanto riguarda il primo caso, stiamo parlando di una selezione dei più accattivanti V8 americani che ci permetterà di testare con mano peso e potenza di Cadillac CTS-V, Chevrolet Camaro, Dodge Challenger SRT8 e Dodge Charger SRT8. Tutti bestioni ultrapotenti capaci di dare il meglio di sé in pieno rettifilo, ma scarsamente agili a causa del peso che penalizza brutalmente l'inserimento in curva, cosa questa che le rende vetture tremendamente scorbutiche da guidare su tracciati privi di ampie vie di fuga. Come da copione, occorre qualche ora di pratica per abituarsi alla cronica tendenza a sovrasterzo e sottosterzo, ma dopo qualche

COM'È ACCADUTO PER LE VERSIONI PRECEDENTI DEL GIOCO, RACE ON SI APPOGGIA ALLA STRUTTURA DI RACE07

Laguna Seca in tutto il suo splendore: il cavatappi è sempre una bella sfida...

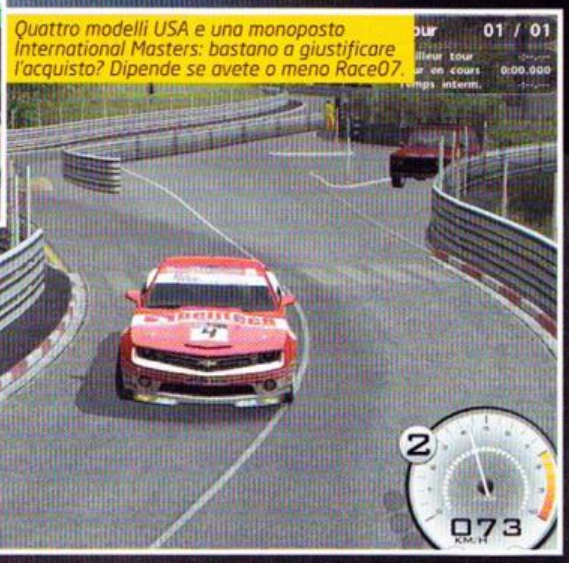


... soprattutto alla guida di vetture così pesanti.

La Tatuus Honda è un'aggiunta molto gradita al parco vetture a ruote scoperte. Potente e divertente, è ottima per lanciarsi in folli corse online.

VECCHIA GALLINA NON FA BUON BRODO

La parte tecnica di Race On non presenta particolari sorprese: interfaccia e motore grafico di questo nuovo capitolo della serie sono praticamente gli stessi del gioco originale. Si tratta di una variante del solido ma ormai vetusto G-Motor 2, che i Simbin utilizzano dai tempi di GTR 2: valido per trasmettere buone sensazioni di guida (a volte ottime, a seconda della vettura) ma non più in grado di confrontarsi ad armi pari con gli engine corsaioli più recenti. Il confronto con il motore proprietario di Codemasters per Grid/DiRT è impietoso sotto tutti i punti di vista: dettaglio delle vetture, modello di danni, fisica dei ribaltamenti e sistema d'illuminazione sono infatti tutti di qualità inferiore. È evidente che un cambio di engine è quanto mai necessario per il futuro della serie, ma l'impressione è che i Simbin dipendano completamente dagli ISI e dall'arrivo della nuova versione del loro motore, che equipaggerà rFactor 2.



Quattro modelli USA e una monoposto International Masters: bastano a giustificare l'acquisto? Dipende se avete o meno Race07.

I DIFETTI DEL MODELLO DI GUIDA DELLA PRIMA VERSIONE DEL GIOCO SONO STATI VIA VIA CORRETTI CON IL PASSARE DEL TEMPO

tempo ci si può iniziare a divertire concedendo qualcosa anche alla sagra della sportellata nelle gare contro la CPU.

... E OSSA

Nel caso, non del tutto improbabile vista la diversa scuola di pensiero tra piloti europei e statunitensi, che le vetture d'oltreoceano non siano di vostro gradimento, è possibile mettere le mani su un nuovo giocattolino a ruote scoperte, la Tatuus Honda. Si tratta di una monoposto di Formula 3 in cui, negli anni scorsi, molte giovani promesse si sono fatte le ossa per arrivare al prestigio della F1. Leggera, veloce e divertente, è sicuramente il mezzo che più abbiamo apprezzato tra le nuove proposte in questa incarnazione del gioco. Le battaglie con la CPU hanno messo in mostra un buon livello di aggressività che i Simbin hanno fatto evolvere bene nel corso degli anni e ci hanno regalato parecchie ore di divertimento e di guida pulita, in confronto alla fatica fatta nel tenere in pista le muscle car americane. Le novità non mancano anche sul fronte dei circuiti: alla classica abbondanza vista nelle precedenti versioni della serie, si aggiunge una selezione di piste dalla qualità altalenante. Oltre a un gruppo di tracciati scandinavi piuttosto sconosciuti e qualche rifacimento cosmetico di quelli già presenti, spiccano l'arrivo delle splendide Laguna Seca e Elkhart Lake, probabilmente i circuiti statunitensi più belli in assoluto, che si lasciano affrontare piacevolmente. In chiusura troviamo anche una pista giapponese, Okayama, sede dell'omonima gara di campionato WTCC, che presenta qualche spunto tecnico interessante.

Il motore grafico è ormai sempre lo stesso da qualche anno a questa parte.

SOMMA DELLE PARTI

La somma di queste nuove parti restituisce un prodotto discreto che si propone come un poutpourrì interessante per l'appassionato medio di guida simulata: i difetti del modello di guida della prima versione del gioco sono stati via via corretti con il passare del tempo e delle pubblicazioni successive, riscattando parzialmente la serie Race dalla nomea di "semplice costola di GTR 2".

Race On conferma quindi la bontà del lavoro svolto finora dai Simbin nell'evolvere il modello di guida delle vetture della serie anche se sono in molti, sottoscritto compreso, a pensare che la raffinatezza della fisica concepita da Doug Arnao per l'ultimo capitolo della serie GTR non sia stato ancora raggiunto. Ci accontentiamo?

Matteo "Elvin" Lorenzetti
elvin@sprea.it

Commento

Fatevi due conti in tasca e decidete secondo coscienza: così com'è è Race On è un'aggiunta gradita a un pacchetto già consistente che si appoggia alla community di Race07, ma che non ha le carte in regola per imporsi come un Must Have assoluto, anche in virtù di un prezzo non proprio amichevole. Saranno anche belle da vedere, ma le muscle car americane non sono proprio il massimo per la guida sportiva, anche simulata: l'arrivo dei due migliori tracciati statunitensi bilancia questa pecca, restituendoci un prodotto meritevole di un certo interesse per chi non possiede le uscite precedenti, ma del tutto trascurabile per gli altri.

Pro: Nuove vetture e tracciati
Comunità online molto attiva

Contro: Engine ormai superato
Non essenziale per chi ha già Race07

VOTO 70

■ CPU: Dual Core 2.4 GHz (Quad Core 2.8 GHz) ■ RAM: 1 GB (2GB)
■ SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 6600 o ATi X1600 (nVidia GeForce 8800 o ATi Radeon HD4850)
■ SPAZIO SU HD: 2.1 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: Milestone ■ PUBLISHER: Black Bean
■ DISTRIBUTORE: Leader ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 29.90

www.milestone.it

Superstars V8 Next Challenge

Dopo nemmeno un anno, ritorna Superstars V8 con un bel vestitino nuovo.

Chi conosce il campionato Superstars? Beh, gli appassionati sono parecchi e le gare vengono trasmesse dal canale in chiaro La7, resta comunque un insieme di competizioni poco noto, ma ciò non toglie che lo spettacolo e le emozioni non manchino.
Il Campionato Superstars ammette solo veicoli dotati di motore a 8 cilindri, i famosi V8 appunto, e solo vetture pescate da modelli in vendita. La marca maggiormente presente è la BMW, con molti team e tre differenti veicoli (la M3, M5 e la 550i), alle quali si aggiungono Mercedes, Audi, Crysler, Cadillac, Jaguar, Maserati, Lexus e Chevrolet. Va detto che nel gioco non tutte le marche sono state rappresentate, ma, a differenza del primo prodotto di Milestone, tutte le vetture presenti sono realmente esistenti... comunque mancano la nuova Jaguar XF (grave mancanza secondo me), la Lexus ISF e l'Audi S5.
Il gioco si pone dunque l'obiettivo di ricreare le gare del campionato in versione virtuale, mettendoci alla guida di questi bestioni da quasi 500 cavalli e aggiungendo alla minestra un po' di missioni e parecchia roba da sbloccare. Vi verrà dunque proposto di partecipare a una gara veloce, a una sfida a tempo con ghost car (da sempre il sistema migliore per conoscere un circuito), a un weekend di competizioni, a un allegro campionato (dove sarete voi a decidere il numero delle gare a cui partecipare) e alle famigerate Patenti Superstars. Dando per scontato che non sia necessario spiegarvi in cosa consiste un campionato, concentriamoci brevemente sulle Patenti: trattasi in buona sostanza di obiettivi da portare a termine di difficoltà variabile. Per esempio potrebbe venirvi chiesto di piazzarvi sul podio con le gomme completamente andate, oppure di resistere agli attacchi degli avversari senza poter godere degli aiuti forniti dall'elettronica (cosa duretta, ve lo garantisco, perché specie sul bagnato 'sta benedetta macchina va via da tutte le parti), e via di questo passo. A ogni prestazione si viene valutati con una lettera che va da C ad A fino all'eccellenza, ovvero l'agognata S.

A DIFFERENZA DEL PRIMO PRODOTTO DI MILESTONE, TUTTE LE VETTURE PRESENTI SONO REALMENTE ESISTENTI

NON CORRERE, PENSA A ME

Parliamo un po' di grafica? Ma sì vah. Bisogna ammettere che rispetto al precedente capitolo alcuni passi

La schermata dei settaggi è davvero completissimo, ma è necessario intervenire su di essi solo nel massimo livello di difficoltà.

I danni alle vetture sono quasi impercettibili, ma almeno il parabrezza si scassa.

La nostra allegra stanzetta inizialmente è tanto triste e spoglia, ma basta vincere qualche gara per renderla molto più accogliente.

RISPETTO AL PRECEDENTE CAPITOLO ALCUNI PASSI AVANTI SONO STATI FATTI

avanti sono stati fatti: nel complesso tutta la grafica ci ha guadagnato, a partire dal cielo (che ora è decoroso), passando per gli spalti e gli elementi di contorno, per arrivare alle vetture e al tracciato. Resta piuttosto brutta la vegetazione, in particolare dalla seconda fila di alberi in poi: è impossibile infatti non notare una orripilante texture verdastra e piattissima... oddio, c'è da dire che normalmente non si va oltre due filari di arbusti, quindi la cosa regge, ma in circuiti come quello di Monza, beh, non ci siamo proprio.
In merito alla modellazione delle vetture, nulla da eccepire, ma, come accadeva nel primo episodio, non è praticamente possibile distruggere la macchina: per quanti colpi possiate darle, per quanti frontali, sportellate, ecc. il massimo che noterete sarà un faro rotto e una lieve inclinazione del cofano e paraurti.
Chiudiamo il discorso con le visuali, ce ne sono in tutto sei (di cui due molto simili tra loro all'interno dell'abitacolo), quindi più che sufficienti per soddisfare le esigenze di chiunque.
Per quanto concerne le musiche e gli effetti sonori, la qualità di entrambi è nel complesso buona. Le musiche sono rockeggianti e gasano a sufficienza, certo è che gareggiare con la musica e quindi mettere in secondo piano il rumore del motore, va oltre il casual gamer, è roba da bambino cicciottello che usa il pad come una pianola.
Veniamo ora al comportamento delle vetture. Nel complesso la loro risposta ai comandi è buona, anche se avrei preferito una maggiore differenziazione tra di esse: salvo per la Crysler 300C che effettivamente è un barcone, le differenze tra le altre sono quasi impercettibili, e questo nonostante ogni vettura sia dotata (sulla carta) di caratteristiche peculiari.
Il comportamento generale è buono, salvo per le due visuali esterne, in questo caso infatti la nostra allegra automobilina riceve i comandi con un leggerissimo ritardo, un particolare che specie all'inizio porta a un fastidioso effetto pendolo. Non ho invece riscontrato questo problema con le visuali interne e in soggettiva.
Come nel precedente capitolo, le collisioni sono ben fatte, speronare una vettura avversaria è fattibile, ma è facile che assieme a lei finiate anche voi nel baratro; è invece molto utile speronarle per restare in pista, visto che costituiscono una barriera non irremovibile ma discretamente contenitiva.
Per quanto concerne il sistema chiamato "Evolving Track", cioè la variazione del manto stradale in seguito al passaggio delle auto, sinceramente al di là dell'utilità di capire meglio quando frenare (cioè dove la pista si "gomma" di più) non ho riscontrato grosse variazioni. Le cose cambiano sul bagnato, stare all'asciutto infatti migliora non poco la stabilità del mezzo.
Bon, lo spazio a nostra disposizione è terminato, se avete ulteriori domande o perplessità rileggetevi ancora la rece, ma questa volta partendo dal basso.

Raffaele Sogni
raffo@sprea.it

L'impatto grafico nel suo complesso non è malvagio...

Commento

Superstars V8 è decisamente migliorato rispetto al suo predecessore: ora le vetture ci sono quasi tutte e sono abbastanza ben realizzate; i progressi migliori, comunque, sono da imputarsi al comparto tecnico, che, seppur nettamente al di sotto di titoli come Shift o Grid, riesce a mostrare delle buone texture e (finalmente) un cielo guardabile. Buono anche il circuito, che giro dopo giro raccoglie la gommatura delle vetture.
Insomma, la strada che Milestone sta percorrendo è indubbiamente quella giusta, la fisica delle vetture è soddisfacente e l'AI degli avversari convince, manca ancora qualche sforzo per renderlo più appetibile esteticamente.

Pro: Modalità di gioco divertenti
Settaggi molto accurati

Contro: Grafica non all'altezza delle produzioni più blasonate
Non sono presenti tutte le auto

VOTO 72

CPU: Dual Core 2.4 GHz (Quad Core 2.8 GHz) ■ RAM: 1 GB (2GB)
SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 6600 o Radeon X1600 (nVidia GeForce 8800 o Radeon HD4850)
SPAZIO SU HD: 6.7GB ■ CONNESSIONE: Nessuna
SVILUPPATORE: Etranges Libellulesnon ■ PUBLISHER: Disney Interactive
DISTRIBUTORE: Halifax ■ MULTIPLAYER: stesso schermo
LOCALIZZAZIONE: completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 29,90

www.disney.it/aliceilvideogame

Alice in Wonderland

Alice torna nel Paese delle Meraviglie...

Questo tie-in targato Disney (ispirato all'imminente film di Tim Burton) è stato una piacevole sorpresa: sinceramente non mi aspettavo nulla di che, ma nel complesso si può dire che i ragazzi di Etranges Libellules non si siano limitati al classico "compitino". Anzi, esteticamente è quasi sempre gradevole, raggiungendo vette di grande impatto visivo nel livello della regina Bianca (quindi verso la fine del gioco). L'idea di base è stata quella di fornire un prodotto che coniugasse esplorazione (con parecchi puzzle di vario genere, ma tutti piuttosto semplici), raccolta e combattimenti, dove questi ultimi, purtroppo, risultano l'elemento più debole del titolo. Grazie alle differenti capacità dei personaggi comandati, la fase esplorativa risulta piuttosto avvincente (anche se capita di non capire bene dove andare), mentre per quanto riguarda la raccolta, sarete chiamati a recuperare delle pedine di una scacchiera per accrescere le vostre capacità. Un compito complicato dalla difficoltà nell'individuare e raccogliere i suddetti pezzi, posti in luoghi piuttosto impervi. Oltre a questo, l'area di gioco sarà disseminata di forzieri, alcuni dei quali accessibili solo grazie alle caratteristiche di un determinato personaggio. Cosa contengono i forzieri? Beh, in genere dei cristalli da usare come moneta, i soldini che vi serviranno per acquistare i potenziamenti di cui sopra. Veniamo ora ai combattimenti. Prima di tutto va detto che i nemici sono tutti uguali salvo piccole modifiche, si tratta dell'esercito della regina Rossa, quindi delle carte da gioco corazzate; le modifiche sono relative al loro stile di combattimento, alcuni saranno dotati di scudo (e quindi per farli fuori dovrete prima immobilizzarli e poi aggirarli), altri di balestra, e la maggior parte di lancia. Al di là del fatto che sono intelligenti come le capre al pascolo, ben presto capirete che è molto meglio utilizzare un potere speciale di McTwisp: grazie a questo è possibile farli tornare da dove sono venuti (una sorta di portale a forma di cuore) e quindi esplodere, invece che perdere tempo a combattere. Il gioco tra l'altro vi premierà con delle gemme quando in seguito a un conflitto non riceverete nemmeno un colpo. Fortunatamente, se non verso la fine, i combattimenti saranno assai sporadici.

IN ALICE SARETE CHIAMATI A COMANDARE CINQUE DIFFERENTI PERSONAGGI

IL PAESE DEI MATTI

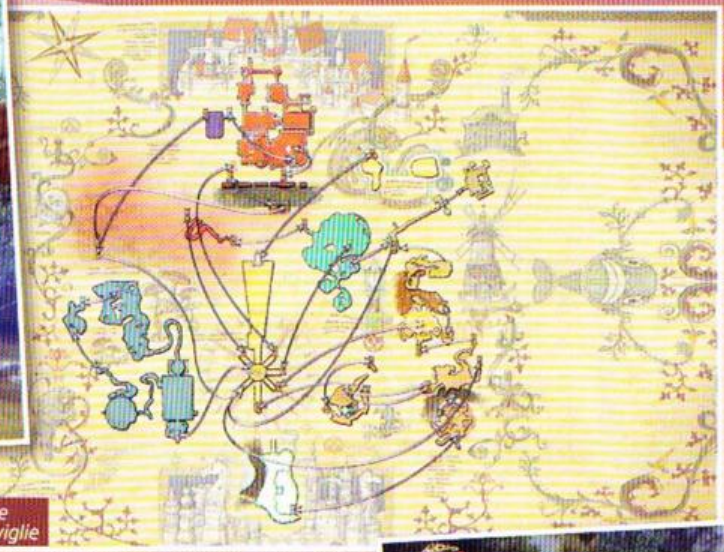
In Alice sarete chiamati a comandare cinque differenti personaggi, ognuno dotato di capacità peculiari e upgradabili. Al contrario di quanto si potrebbe essere portati a pensare, tra questi personaggi non c'è Alice, che invece vi seguirà e alla quale è delegato solo il compito di indicare la strada quando richiesto. Inizialmente saranno solo due i personaggi di cui avrete il controllo, cioè McTwisp e Mallymkun, successivamente si aggiungeranno il Leprotto Marzolino (non avete

Ecco il sistema migliore per liberarsi delle guardie, utilizzando McTwisp le si blocca e le si rimanda da dove sono venute.

Il castello della regina Rossa è bello a vedersi ma molto insidioso.

Davvero ben fatta l'acqua... e nasconde un interessante segreto.

Grazie ai poteri del Leprotto Marzolino potrete alzare intere pareti.


Ecco il mirabolante Paese delle Meraviglie

I NEMICI SONO INTELLIGENTI COME LE CAPRE AL PASCOLO

idea quanto nervoso mi faccia venire 'sto nome), il Cappellaio Matto e lo Stregatto. Questi strambi esseri potranno essere richiamati in qualsiasi momento con la semplice pressione di un tasto, e nelle normali sessioni di esplorazione sarà del tutto indifferente quale manovrerete; in particolari momenti, invece, sarà necessario utilizzarne uno in particolare... per esempio, il Leprotto Marzolino (grr) avrà il potere di spostare gli oggetti, McTwisp di manovrare il tempo, mentre al Cappellaio Matto è stato dato il dono della "prospettiva", cioè di legare degli elementi dello scenario precedentemente non allineati tra loro (l'effetto è difficile da spiegare, ma molto affascinante, provare per credere). Mallymkun sarà brava a menare le zampine e infine lo Stregatto, sfruttando le sue doti di invisibilità, sarà in grado di far comparire elementi occultati. L'utilizzo di questi personaggi non è molto ben bilanciato: Mallymkun per esempio potrebbe anche non tornarvi mai utile, tutti bene o male sanno menare le mani, mentre non potrete fare a meno degli altri, in quanto proseguire nel vostro cammino verso la sconfitta del Ciciarampa (questo il nome del boss finale) richiederà spesso l'uso alternato di McTwisp e del Leprotto Marzolino... meno frequente invece sarà l'utilizzo del Cappellaio Matto e ancor meno dello Stregatto. C'è da dire che il gioco prevede che l'avventura possa essere affrontata giocando in due contemporaneamente, cosa per certi versi interessante, ma è necessario che i due giocatori siano molto affiatati, altrimenti si rischia solo di perdere tempo a seguirsi a vicenda. Ovviamente nel caso del gioco in coppia non potrete utilizzare lo stesso personaggio.

Per quanto concerne il comparto audio, le musiche sono poche ma evocative, mentre le voci sono doppiate in italiano da professionisti: peccato solo che le frasi proferite da Alice a commento delle magie dei suoi compagni siano scarsissime e dopo un po' stanca sentirle.

In conclusione ci troviamo di fronte a un prodotto molto positivo, dotato di una componente grafica ben realizzata (peccato per i filmati di intermezzo, che invece soffrono di una cattiva compressione) e di un'ottima giocabilità. Si lascia finire senza troppi problemi insomma, magari anche più di una volta se proprio si vuole scovare ogni segreto. In ogni caso, se non vi impasterete troppo, non dovreste metterci più di una decina di ore per arrivare al cospetto del Ciciarampa.

Raffaele Sogni
raffo@sprea.it

Nel Paese delle meraviglie capita anche che la prospettiva si inverta, ve ne accorgerete tra poco.

Commento

Grazie alla varietà fornita dall'utilizzo di cinque personaggi differenti, a un comparto tecnico nel complesso più che convincente (nonostante qualche saltuaria incertezza nel frame rate) e a una storia abbastanza intrigante, Alice in Wonderland riesce a superare nettamente la sufficienza. Peccato solo per la monotonia nei combattimenti e a un sistema multiplayer che poteva essere implementato un po' meglio. Non avrebbe inoltre guastato la possibilità di giocare online.

Pro: Tecnicamente valido
Molte cose da fare

Contro: Un personaggio -Mallymkun- è praticamente inutile
Combattimenti ripetitivi

VOTO 80

■ CPU: Single Core 2.4 GHz (Dual Core 2.6 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATi Radeon X1600XT/nVidia GeForce 7600 GT (ATi Radeon HD2900XT/nVidia GeForce 8800 GT)
■ SPAZIO SU HD: 10 GB ■ CONNESSIONE: Nessuna
■ SVILUPPATORE: Deck 13 ■ PUBLISHER: DTP enterteinment AG
■ DISTRIBUTORE: Koch Media ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO INDICATIVO: € 39,90

Sito: www.venetica-game.com

VENETICA

Venti ore di fila dietro a una ragazza sono tante: deve essere carina e dire cose interessanti, altrimenti si fa dell'altro. Scarlett, però, mena come un fabbro, e questo è già un punto a suo favore...

In queste occasioni si suol dire che il gioco in questione è "uscito dal nulla", o cose simili, visto che fino a oggi non se ne è parlato quasi per niente. In realtà, il publisher DTP ha annunciato Venetica nel 2008 per poi dedicarsi, a livello di marketing, all'uscita sul mercato interno tedesco, dove il titolo è riuscito a guadagnarsi il premio per il miglior gioco d'azione del 2009. Qui si potrebbe ironizzare sulla scarsa competizione offerta dalle altre produzioni teutoniche, ma è meglio glissare e dedicarsi ad altre considerazioni, visto che in Italia una manifestazione del genere non ce la possiamo ancora permettere (almeno per i titoli interamente nostrani). In Venetica di azione ce n'è tanta, certo, anche perché è stato sviluppato per piacere a un'utenza multipiattaforma, ma la componente RPG è marcata almeno quanto gli elementi action, con feature vicine a una serie di famosi videogame, talmente tanti che smetteremo presto di citarli. In linea di massima, però, per dare un'idea delle atmosfere e del gameplay si potrebbero indicare in Fable e nella serie Zelda (almeno, gli ultimi capitoli) le principali fonti d'ispirazione, con una spruzzatina di Soul Reaver in un particolare espediente relativo alla giocabilità, vale a dire il passaggio tra la dimensione dei vivi e quella dei morti. Fra poco entreremo in questi dettagli, ovviamente legati anche alla trama del gioco, ma prima voglio proporvi un'ulteriore considerazione: il lavoro di Deck 13 presenta limiti piuttosto marcati, soprattutto nel comparto tecnico, ma è stato altresì capace di farmi stare seduto più di 25 ore, tra quest principali e un discreto numero di compiti secondari, senza che la noia sia sopraggiunta a ricordarmi che, sullo stesso hard disk, avevo altre primizie ad aspettarmi ammiccanti.

SI POTREBBERO INDICARE IN FABLE E NELLA SERIE ZELDA LE PRINCIPALI FONTI D'ISPIRAZIONE DI VENETICA, CON UNA SPRUZZATINA DI SOUL REAVER IN UN PARTICOLARE ESPEDIENTE DEL GAMEPLAY

PENE D'AMORE

Il sentimento umano più intenso, quello che secondo il sommo poeta "move il sole e le altre stelle", è il motore principale anche per la storia narrata in Venetica. La nostra Scarlett sta per convolare a giuste nozze con il suo Benedict, un esper-

Scarlett può spostarsi nuotando nei canali, oltre che a piedi. Un altro metodo è rappresentato dai gondolieri appartenenti a una particolare setta.

Nelle fasi finali è possibile apprendere abilità guerriere molto potenti. A me sono piaciuti particolarmente i movimenti di lancia.

La sequenza delle combo si affida a un solo tasto in una sequenza ritmica, come si è già visto in The Witcher: l'ultimo colpo è particolarmente spettacolare.

Ricomponendo statue come questa è possibile incontrare l'amato Benedict, richiamandolo dal mondo dei morti per apprendere nuove magie.

Bisogna far fuori tutti gli alleati dell'Arconte non morto. Gli scontri con i boss sono semplici ma divertenti.

SCARLETT È IN GRADO DI MUOVERSI FRA IL MONDO DEI VIVI E LA DIMENSIONE DEL "CREPUSCOLO", GRAZIE A UN'ARMA MAGICA CHIAMATA FALCE DI LUNA.

to cavaliere, quando il promesso sposo è ucciso dai soldati Persiani e da potenti forze oscure, mentre tenta di difendere il villaggio di San Pasquale. Il paesino, peraltro, reca il nome di parecchie località italiane, fra cui le più note in Sardegna e nel napoletano, ma nulla ha a che fare con Venezia e i suoi dintorni, dove invece è ambientato il gioco... Fin da subito, però, è chiaro che l'intento di Deck 13 non è di offrire plausibili riferimenti storici e geografici, ma anzi quello di tratteggiare un mondo vicino ai cartoon di stampo disneyano, liberi nell'ispirazione e decisamente grotteschi nella caratterizzazione di personaggi e scenari.

Tornando al plot, invece, possiamo dire che Benedict rimarrà comunque un personaggio importante per tutta la durata del gioco, nonostante la precoce dipartita, e il motivo l'abbiamo citato in apertura: Scarlett è in grado di muoversi fra il mondo dei vivi e la dimensione dei morti, grazie a una peculiare arma chiamata "falce di luna", e in particolari frangenti evocherà il suo amato per chiedergli aiuto, ripagata da poteri sempre più efficaci. La bella fanciulla, infatti, è decisa a fare giustizia, aiutata dagli zii che l'hanno adottata e dall'intervento del padre defunto, che le appare in sogno per guidarla nei primi passi fra i due mondi. D'altronde, si sa, nelle storie fantasy essere orfani è spesso il preludio a grandiose discendenze, e Scarlett apprenderà a sue spese quanto è forte e pericoloso il potere che ha ereditato, visto che sono in tanti a volere la sua morte. Il Doge e la sua cerchia, in particolare, sono stati corrotti e trasformati in non morti da tale Arconte Victor, che ha ceduto al fascino della "necromanzia" e mira a trasformare Venezia nell'epicentro dell'Apocalisse, usando un misterioso libro chiamato "Grimorio nero".

Quello che abbiamo descritto, in buona pratica, è insieme il preludio e il tutorial di Venetica, che purtroppo si rivela troppo lungo e, soprattutto, poco esplicativo delle possibilità in mano alla protagonista. Intendiamoci, non è che il gioco in seguito diventi qualcosa di imperdibile, ma una volta arrivati nella grande Venezia le cose si fanno decisamente più interessanti: fra poche righe parleremo del gameplay, motivo di maggiore gradevolezza delle fasi avanzate, ma anche le invenzioni della trama si rivelano piuttosto godibili, non tanto per la loro originalità, comunque relativa, quanto per il turbinio di eventi e per la buona scrittura dei dialoghi, spesso dotati del giusto umorismo. Tra le altre cose, le conversazioni presentano rami multipli per le risposte, utili per definire l'inclinazione morale di Scarlett (comunque non riportata fra le caratteristiche), anche se queste scelte non sembrano portare a cambiamenti trascendentali nel mondo di gioco, almeno non nella misura di altri RPG.

Il varo di una nave, trasportata in mare aperto da un argano enorme, non serve a niente nell'economia del gameplay, ma è un bel dettaglio d'atmosfera.

In alcuni momenti potete decidere da che parte stare, ma questo non cambia né la struttura né l'esito finale della vostra avventura.

I combattimenti in spazi angusti possono costituire un problema, ma la scarsa pericolosità dei nemici aiuta parecchio.

Il quartiere dell'Arsenale è il meglio riuscito. Come mostrato in un Dev-Diary, gli sviluppatori si sono rifatti a suggestioni ricevute in loco, nella vera Venezia.

EVOCAZIONI E FENDENTI

La costruzione "in crescendo" di Venetica, che pure rischia di far perdere l'interesse al giocatore prima di arrivare al dunque, si riflette anche sulla struttura del gameplay: all'inizio l'eroina possiede poteri molto deboli e, soprattutto, può contare su poche opzioni per il combattimento, proprio perché queste devono essere "completate" con abilità da apprendere in seguito. Il controllo è affidato ai canonici tasti per il movimento, con il mouse preposto alla libera gestione della visuale, e l'unica opzione valida per gli scontri, accanto all'attacco diretto, è una capriola in una qualunque direzione: purtroppo, però, il sistema di inquadramento dei "cattivi" non è a discrezione del giocatore, ma si aggancia automaticamente al nemico più vicino, cosa che porta a incastrarsi fra le gambe degli avversari, soprattutto nei corridoi dei palazzi e nei dungeon più angusti. Tuttavia, i combattimenti diventano più divertenti e "gestibili" una volta acquisite le opportune abilità: alcune di queste sono semplici parate (magari da associare al tasto destro del mouse), mentre altre servono per rompere la guardia o per liberarsi da gruppi di avversari, sempre che abbiate scelto la via delle armi bianche come vostra specialità. Già nel primo quartiere di Venezia, infatti, facciamo la conoscenza di tre gilde pronte insegnarci "nuove" tecniche per affrontare i nemici o per soddisfare alcuni obiettivi, una volta risolte le apposite mini-quest. Aderire a un'organizzazione, trascurando le altre, è di gran lunga la decisione più importante dell'intero gioco, dal momento che è irreversibile e dà accesso ad abilità esclusive; alcune skill, magari appartenenti alla disciplina opposta, restano praticabili, ma molti rami di crescita resteranno preclusi (ad esempio, se vi piacciono mazze e affini dovrete rinunciare a resuscitare i morti per servirvene in battaglia). L'evoluzione del personaggio, inoltre, è affidata all'assegnazione di tre punti per ogni passaggio di livello, da spendere negli attributi di forza, saggezza, costituzione e uso dell'energia mentale (il mana di Venetica, da ricaricare con l'acqua delle fontane), e da altri 10 punti per coltivare le skill, spendibili solo in presenza di un "maestro". A qualcuno di voi sembrerà un po' semplice, come schema di crescita di un RPG, e non avreste tutti i torti: tante altre caratteristiche sono studiate per essere affrontate anche da chi non è particolarmente avvezzo al genere, e fra queste annoveriamo la scarsa pericolosità dei nemici, complice un'IA non eccelsa, e il potere di Scarlett di ritornare in vita, sempre che abbia accumulato abbastanza energia dall'uccisione delle creature sovrannaturali. Mostri e affini possono essere affrontati solo con l'ausilio della Falce di Luna, entrando nel mondo dei morti nel caso dei fantasmi, e la cosa riguarda anche gli immancabili boss, che devono essere eliminati in entrambi i piani di realtà. I metodi per uccidere i nemici più grossi, però, esattamente come gli enigmi legati alle quest, rispondono a logiche così elementari da poter essere persino derise, almeno dai videogiocatori più esperti e intransigenti.

LO STILE COLORATISSIMO E "SCANZONATO" RIESCE A MIGLIORARE LA RESA VISIVA, INSIEME AL FASCINO DI ALCUNI SCENARI

VA' DOVE TI PORTA L'ENGINE...

Fino a questo momento abbiamo parlato di precise scelte di gameplay, che possono essere più o meno condivise. Nel rapporto fra tecnica e giocabilità, però, l'impressione è che il team si sia fatto guidare da ciò che riusciva a realizzare, senza indulgere in feature più moderne ma anche più difficili da implementare. Inutile dire che, nei giorni segnati dall'uscita di Assassin Creed 2, vedere un personaggio digitale così goffo sul tetto di un palazzo fa un'impressione davvero retrò, e in generale va rilevato lo scarso livello di interazione con gli ambienti, nonostante il supporto di PhysX (praticamente invisibile) e la marcata componente action/spaccatutto del gioco. Lo stile coloratissimo e "scanzonato" riesce spesso a migliorare la situazione, insieme al fascino di alcuni scenari (fra cui spiccano la reinvenzione del quartiere dell'Arsenale e un'inaspettata mappa africana), ma tante altre caratteristiche si rivelano poco competitive, dalla complessità poligonale all'esagerata ripetizione dei modelli più comuni, passando per animazioni scarne al limite della decenza. Delle eccezioni ci sono, per la verità, come le discrete movenze di Scarlett in combattimento, condite da qualche spettacolare attacco in slow motion, ma in generale poteva essere fatto molto di più, anche perché lo stile "cartoon" è riuscito solo in parte: l'impostazione visiva giustifica la "leggerezza" delle texture ma non la scarsa omogeneità delle stesse, in alcuni materiali e soprattutto nel terreno, anche se il sistema di illuminazione e gli effetti di shading concorrono alla buona riuscita di alcune ambientazioni, insieme ai filtri blur nelle porzioni di gioco relative al mondo dei morti. Infine, potremmo spendere qualche parola in più sull'azzeccata colonna sonora, che ben sottolinea i momenti topici della trama; preferiamo, però, ribadire la capacità di coinvolgimento di Venetica, che fa leva sull'espediente più antico della storia dei videogiochi, rappresentato dall'incedere di scenari e nemici sempre più fantasiosi e potenti, fino all'epico scontro finale: almeno in questo, i Deck 13 hanno centrato il bersaglio.

Mario Baccigalupi
Secondvariety@sprea.it

Una volta fermata l'immagine, viene fuori la somiglianza di questo spettro con l'Alien di Giger. Quando lasceranno in pace questa povera bestia?

Commento

L'action RPG di Deck 13 è degno di portare entrambe le definizioni: l'azione e i combattimenti, inizialmente scialbi, possono regalare buone soddisfazioni nelle fasi avanzate, mentre le caratteristiche RPG sono state implementate senza lesinare troppo sulle opportunità in mano al giocatore, pur semplificando statistiche e sistema di crescita. Il lato più debole del gioco è il suo comparto tecnico, solo in parte risollevato da uno stile molto pulito: Venetica, però, presenta una notevole vitalità nell'impianto narrativo, oltre ad alcune invenzioni visive degne di nota, sulla base di una fantasiosa Venezia medievale, completamente slegata da fatti e personaggi storici.

Pro: Ambientazione meno scontata di quanto sembri. Armi e poteri appaganti.

Contro: Tecnicamente debole.

VOTO 74

TRY & BUY

A cura di: Paolo Besser paolone@sprea.it

I giochi di cui parliamo in questa rubrica solitamente sono shareware, si possono usare per un periodo di prova o con qualche altra limitazione. Dopodiché, per avere il gioco completo, sarà necessario pagare una quota di registrazione agli autori.

Little Space Duo

Software House: Jugilus **Prezzo indicativo:** € 8,35

Titolo
Little Space Duo
Periodo di prova
60 minuti
Sito
www.jugilus.com/spaceduo.php

GLOBALE **68**

Qualcuno dovrebbe insegnare ai bambini (e alle bambine) che non ci si dovrebbe avventurare nei boschi con la propria bicicletta e, in particolare, che bisogna stare lontano da eventuali capsule spaziali provenienti da mondi sconosciuti, soprattutto se emettono luci colorate o suoni attraenti. Ci si potrebbe infatti ritrovare prigionieri in un'astronave aliena e trattati dai robot presenti al suo interno come semplice mercanzia. È ciò che è accaduto alla piccola protagonista di questo gioco che, per sfuggire dalla sua fantascientifica casa circondariale, dovrà azionare una serie di meccanismi con l'aiuto di un piccolo robot volante. Little Space Duo ripropone il classico cliché dei puzzle a piattaforme con due personaggi dalle qualità distinte, ove la collaborazione e l'uso a intermittenza di quello giusto si rivela fondamentale per la soluzione del gioco. Indubbiamente, gli va riconosciuto il merito di essere disponibile per Windows, MacOSX e anche Linux, oltre al fatto che la grafica è davvero ben curata, ma spesso e volentieri l'interfaccia lascia molto a desiderare, con meccanismi riottosi da attivare in occasioni in cui il tempismo è fondamentale. Un piccolo gioiello, ma con qualche difettuccio di troppo.

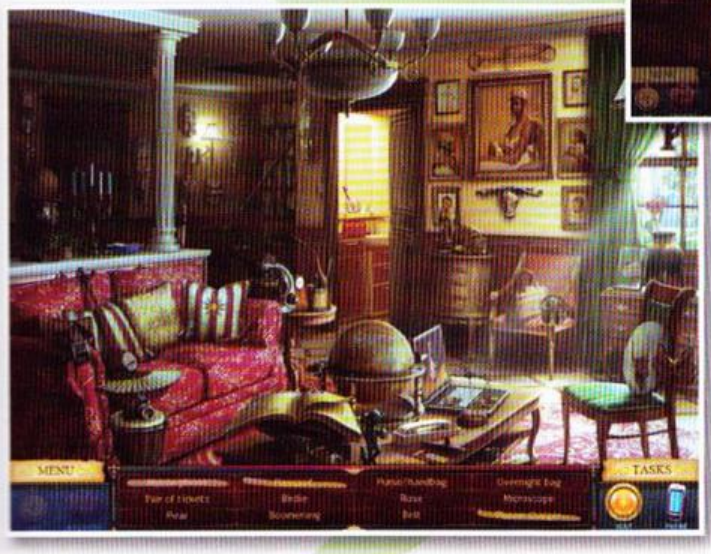
Rhianna Ford & The DaVinci Letter

Software House: Big Fish Games **Prezzo indicativo:** € 4,99

Titolo
Rhianna Ford & The DaVinci Letter
Periodo di prova
Illimitato
Sito
www.bigfishgames.com

GLOBALE **61**

Un giorno Leonardo Da Vinci scrisse a un suo lontano cugino cosa aveva mangiato la sera prima, consigliandogli del buon riso coltivato alla Sforzesca, nel cuore della Lomellina, accompagnato da un buon vinello della Garfagnana, concludendo la missiva con i soliti consigli "fai tanto moto eh, mi raccomando!" e con i saluti di rito. Nulla di particolarmente interessante a parte il mittente, che, probabilmente, ignorava quanta attenzione avrebbero meritato le sue parole cinquecento anni dopo, quando la famosa (beh, si fa per dire) esperta di documenti storici Rhianna Ford è stata chiamata a Roma per verificarne l'autenticità. E proprio Rhianna rimarrà vittima di un'aggressione e dovrà risolvere i soliti misteri messi lì apposta per dare un senso all'ennesima "ricerca minuziosa di piccoli oggetti in mezzo a un casino tremendo", descrizione sommaria ma esauriente degli hidden-object games. Rhianna ci prova a essere originale, ma alla fin fine è il solito gioco in cui bisogna aguzzare la vista. Per gli amanti del genere e nessun altro.



A cura di: Matteo Lorenzetti elvin@sprea.it

Che effetto hanno le patch su un viodeogame? Le modification ne allungano la vita? Che supporto ha avuto dagli sviluppatori? TGM After si propone di analizzare l'evoluzione dei giochi recensiti.

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

A distanza di dieci mesi dalla pubblicazione del primo TGM After dedicato a Warhammer Online, torniamo a parlare del MMO realizzato da Mythic Entertainment che pareva incarnare le speranze di chi ambiva a una valida alternativa a World of Warcraft. Se in quella sede avevamo optato per un prudente bollino giallo in attesa degli eventi, stavolta il quadro generale della situazione è decisamente più chiaro anche se le tinte sono piuttosto fosche per quanto riguarda il destino a medio termine di questo titolo. Buona parte delle problematiche esposte in quell'occasione è rimasta ancora sul piatto, nonostante il lavoro svolto da parte di Mythic sul fronte delle dinamiche PvE e PvP, con il tentativo di far convergere due diversi modi di interpretare il gameplay di questo MMO verso il concetto di Realm Vs Realm. L'operazione non è riuscita essenzialmente per due motivi: la mancanza di veri contenuti affiancati a meccaniche di gioco di alto livello e un peggioramento della situazione interna di Mythic che ha compromesso supporto e prospettive per il futuro. Sul primo fronte, qualcosa si è effettivamente mosso: l'aggiornamento gratuito arrivato in primavera intitolato La Terra dei Morti aveva permesso di aggiungere al gioco nuove zone di alto livello per Ordine e Caos, ma proprio la scarsità di avventura legata a un PvE consolidato ha impedito di andare oltre un farming piuttosto sterile da una parte e dall'altra. Anche gli eventi dal vivo (Caccia Selvaggia e Luna Demoniaca) si sono limitati a un semplice interesse passeggero degli utenti, mettendo a nudo l'incapacità degli sviluppatori di soddisfare le necessità di una community per niente convinta del PvP: fin dalla pubblicazione del gioco è rimasto limitato a semplici imboscate trascurando gli assedi, mai divenuti un punto focale come invece accadeva in Dark Age of Camelot. A tal proposito, le tre patch pubblicate a cavallo tra l'estate e l'autunno hanno cambiato notevolmente la dinamica di quest'ultimi, eliminando del tutto la presa delle cittadelle e lasciando alle brame di conquista dei giocatori solo le capitali. L'esperimento non è riuscito sia perché sono rimasti intatti i fondamentali problemi di gameplay di cui la community si lamentava da tempo per il persistente sbilanciamento tra attaccanti e difensori, sia perché ha anche finito per snaturare la struttura di gioco com'era stata concepita in origine. Le speranze per un ribaltamento della situazione sono onestamente molto poche: i trecentomila account attivi della scorsa primavera sono ormai un ricordo e, in seguito alle numerose fusioni di server dovute all'ulteriore calo di presenze, l'impressione è che la popolazione a livello mondiale sia ben al di sotto dei centomila avventurieri. Si tratta della logica conseguenza dell'assenza di una chiara direzione artistica per un progetto che non è mai riuscito a trovare un'identità precisa: sicuramente il licenziamento di Mark Jacobs (General Manager e Lead Designer di WAR) all'inizio della scorsa estate ha solo peggiorato la situazione. Anche i tagli di personale al team di sviluppo confermano l'impressione che EA non creda più in questo progetto e non abbia intenzione di investire pesantemente per un suo rilancio nei prossimi mesi, preferendo concentrarsi sugli sforzi di BioWare per Star Wars: The Old Republic, in cui sono confluiti molti impiegati di Mythic in seguito alla fusione dei due studi. Con questi presupposti, il destino di WAR pare segnato, fatti salvi eventuali quanto improbabili cambiamenti di rotta che possano salvarlo da uno dei più clamorosi "epic fail" nella recente storia dei MMO per PC.

VOTO TGM N° 240 85

BATTLEFORGE

La nicchia dei giochi di carte collezionabili è decisamente particolare: a cavallo tra la strategia e il gioco di ruolo, in passato difficilmente è riuscita a entrare in contatto con il mondo dei videogiochi anche se si tratta di due generi di pubblico con molti aspetti in comune. L'unica eccezione degna di nota riguarda Battleforge: un RTS realizzato da Electronic Arts pensato per unire l'aspetto economico relativo all'acquisto delle carte con la possibilità di cambiare la componente tattica del prodotto grazie alla pubblicazione costante di nuovi set che hanno arricchito, con il passare del tempo, le qualità del gioco. Questo è esattamente quanto accaduto grazie al lavoro svolto da parte di Electronic Arts, che ha continuato a supportare BF sia dal punto di vista tecnico sia da quello contenutistico. In entrambi i casi, l'opera svolta è stata di ottimo livello: le patch correttive sia per il single sia per il multiplayer si sono susseguite fin dai primi giorni di pubblicazione. Ancor più degno di nota è il lavoro svolto sul fronte dei nuovi contenuti: praticamente ogni mese durante tutto il 2009 sono state proposte nuove carte, che hanno portato il numero complessivo di unità ed edifici a oltre trecentocinquanta. Un quantitativo in grado di assicurare una notevole varietà di stili di gioco che difficilmente mette i giocatori di fronte alla stessa formazione avversaria due volte.

Tanta attenzione al supporto e alla produzione di nuovi contenuti è tuttavia stata viziata da un peccato originale di marketing che ha limitato notevolmente l'appeal di questo prodotto nelle prime fasi della sua commercializzazione. Inizialmente Battleforge venne pubblicato con pochissime mappe e unità, obbligando i giocatori ad acquistare buona parte dei contenuti direttamente online. Questa scelta ha penalizzato non poco la diffusione nei suoi primi mesi di vita (la versione da noi recensita era proprio quella "espansa") e solo la mossa di inserire un numero di carte, mappe e modalità più consistente insieme alla facoltà di mettere all'asta le prime ha migliorato nettamente la situazione. Una decisione azzeccata ma tardiva che è riuscita a placare solo in parte la diffidenza del pubblico degli RTS tradizionali, che ha snobbato il gioco durante la fase di lancio. Solo durante l'estate si è costruita una community, piccola ma tutto sommato abbastanza attiva, in grado di garantire partite interessanti in modalità PvE e PvP. A loro uso e consumo, ai primi di febbraio arriverà una nuova espansione intitolata Lost Souls, che metterà a disposizione due nuove fazioni, un sacco di edifici e una valanga di unità inedite, per un totale di centoventi carte. In conclusione, la comunità rimane per il momento ancora troppo piccola per garantire la longevità a lunghissimo termine di altri RTS: per questo motivo la prudenza del bollino giallo è d'obbligo. L'impressione, tuttavia, è che se EA continuerà su questa strada potrebbe non essere stata ancora detta l'ultima parola su Battleforge.

VOTO TGM
N° 248 82

Gli sparatutto per PC hanno le ore contate? Sarà il supporto server (o la sua mancanza) a giustiziare per uno dei nostri generi preferiti? Scopriamolo insieme.

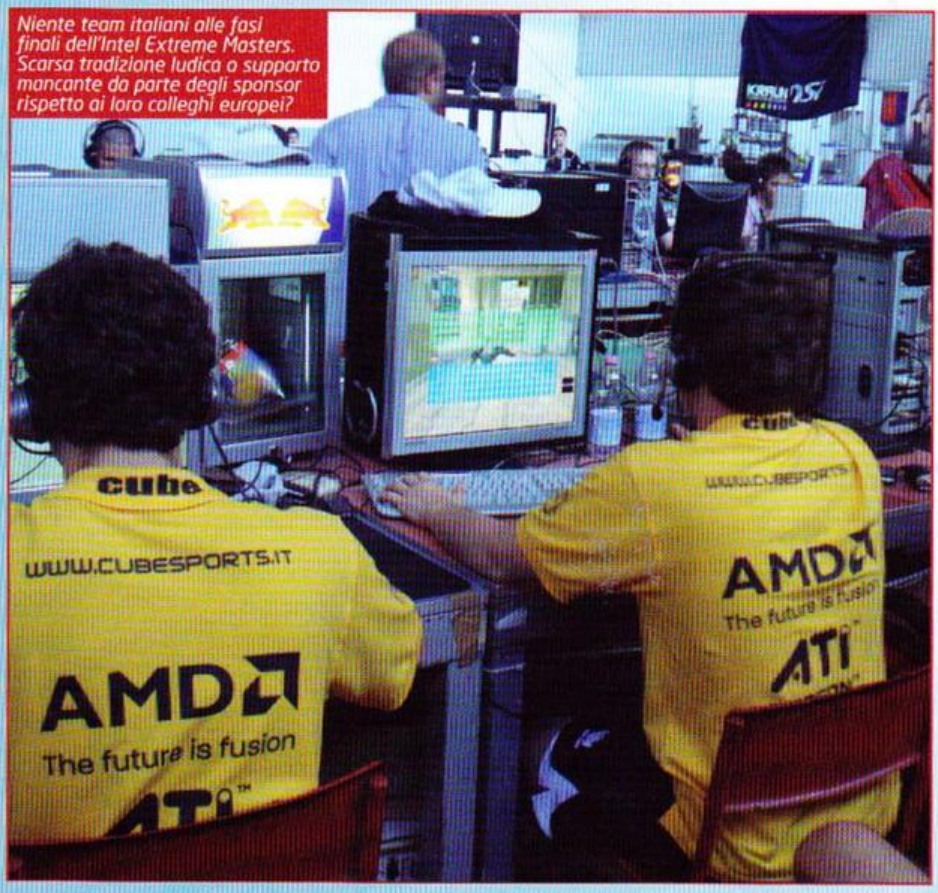
EVENTI

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti (elvin@sprea.it)

INTEL EXTREME MASTERS

Stermy è volato a Colonia per partecipare al più prestigioso evento europeo dedicato ai campioni di Quake Live e arrivare alla finale mondiale. Missione compiuta, naturalmente.

Prosegue la nostra collaborazione con il più forte giocatore italiano che da ormai quasi un anno, in concomitanza con la pubblicazione di Quake Live, si è rimesso sotto per allenarsi e tornare sul tetto del mondo come uno dei migliori quaker di sempre. Le finali mondiali degli Extreme Masters, competizione su cui la casa di Cupertino ha investito moltissimo negli ultimi anni, accoglieranno nuovamente il nostro connazionale più famoso di tutti i tempi, che indosserà la maglia azzurra per rappresentarci nella specialità di Quake Live. Stiamo parlando ovviamente di Alessandro "Stermy" Avallone, che grazie al suo recente sesto posto in quel di Colonia ai primi di febbraio alle finali europee, ha staccato il biglietto per uno slot alle finali mondiali. Quest'anno si svolgeranno presso una delle più importanti fiere mondiali dell'elettronica di consumo, il CeBit di Hannover, durante la prima settimana di Marzo. Alessandro prima è volato a Dubai, dove ha partecipato a una sessione qualificatoria per gli Europei assolutamente impeccabile, in cui ha dato il meglio di sé classificandosi primo nel suo girone. Tanta intraprendenza iniziale è stata pagata a Colonia, poiché Alessandro è stato inserito direttamente nel girone più arduo della finale europea in cui forse lo stesso Fatal1ty avrebbe avuto qualche difficoltà. Sarebbe stato opportuno pensare in prospettiva e giocare di sponda arrivando secondo? Stermy ha infatti dovuto affrontare Fox, noctis e demOn, ma senza troppi problemi ha vinto contro tutti e tre gli avversari, potendo così accedere al turno successivo dove ha dovuto arrestare la sua corsa ai quarti di finale, precisamente contro il francese Strenx nella fase a eliminazione diretta, secondo la modalità "best of five". Una volta giunto ai cosiddetti playdown, Stermy ha incontrato il tedesco Calipt portandosi a casa la vittoria per 3 a 0 e quasi riuscendo a battere Fox al turno successivo (3 a 2 per lo svedese). Fortunatamente quest'ultimo match non ha influito sul raggiungimento dell'obiettivo, ossia il biglietto per le World Final, già ipotecato con il sesto posto. Alla guida del podio si mette invece il solito Cypher seguito a ruota da Av3k e Cooller. Appuntamento quindi al mese prossimo per il report completo della sua prestazione in occasione della finale mondiale.



Niente team italiani alle fasi finali dell'Intel Extreme Masters. Scarsa tradizione ludica o supporto mancante da parte degli sponsor rispetto ai loro colleghi europei?

Stermy intervistato dopo il suo sesto posto: la prima classe per Hannover è già prenotata.

Ottimo il livello di organizzazione di Intel in questa manifestazione: streaming delle gare in tempo reale, interviste e premi di alto livello.

NIENTE ITALIA

Oltre alla ferocia agonistica degli scontri uno contro uno, l'appuntamento con gli Intel Extreme Masters è una buona occasione per tenere d'occhio l'evoluzione dei migliori clan a livello mondiale per quanto riguarda World of Warcraft e Counterstrike 1.6. I nomi giunti all'appuntamento finale sono i soliti che da qualche anno a questa parte hanno fatto il bello e il cattivo tempo in tutte le competizioni di un certo livello per entrambe le discipline. SK Gaming, Complexity, Dignitas, Fanatic e tutta la cricca di superclan che raccolgono il meglio delle sponsorizzazioni a livello mondiale sono rappresentati e lasceranno agli avversari solo le briciole. Niente Italia in questi due tornei per cui, come al solito, dovremo concentrarci sulle imprese del nostro alfiere solitario.

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti (elvin@tgm.it)

GLOBALIZZAZIONE MULTIPLAYER

I porting da console dei recenti sparatutto multiplayer stanno per cambiare definitivamente il supporto multigiocatore dei maggiori titoli PC?

La scorsa stagione natalizia è stata un ottimo esempio di come ogni anno che passa due mondi in apparenza distinti come console e PC continuino a trovare un numero maggiore di punti d'incontro, non solo nel game design, ma anche in tutta quella serie di aspetti collaterali che caratterizzano la realizzazione di un videogioco moderno. La gestione delle lobby multigiocatore è una di queste e proprio gli ultimi quattro mesi hanno segnato un cambio di rotta che potrebbe rivelarsi piuttosto deleterio per la diffusione degli FPS sulla nostra macchina da gioco preferita. Il pomo della discordia più evidente è stato la pubblicazione di Modern Warfare 2, che, come abbiamo avuto modo di riportare anche in sede di recensione, è stato penalizzato nella sua valutazione da una gestione delle lobby multiplayer perfettamente identica a quelle della versione console. Il sistema di server dedicati ufficiali o amministrati da terzi è stato abbandonato in favore di una gestione delle lobby completamente automatizzata. Non solo la ricerca degli avversari è autonoma, ma il gioco riesce persino a spostare da un client all'altro l'hosting della partita. Questo accade quando tutti i giocatori sono nella lobby iniziale, ma anche durante la partita stessa in caso di disconnessone dell'host. Un piccolo capolavoro di tecnica che sicuramente in futuro verrà applicato anche ad altri generi di titoli multiplayer: l'impossibilità di gestire un server dedicato tuttavia ha avuto un impatto devastante sulla community PC di Call of Duty che fino a oggi ha trascorso ore e ore di lieta sparatoria su tutti i capitoli della serie. Questo genere di scelte infatti limitano drasticamente la qualità del gameplay visto che non è possibile gestire eventuali latenze collegandosi a server vicini geograficamente, ma, soprattutto, manca completamente il controllo sulle opzioni della partita in termini di personalizzazione delle mappe e delle modalità. Una mancanza che è andata a impattare direttamente sull'organizzazione di partite amichevoli, ma soprattutto eventi online o dal vivo che negli ultimi anni erano diventati appuntamenti fissi in Italia e all'estero. Non si può ancora dire che il trend iniziato da Activision diventerà lo standard nel giro di pochi mesi ma il fatto che un publisher di così alto livello abbia deciso di sacrificare sull'altare dell'uniformità tra versioni comunità giocante e modder (da sempre all'origine delle fortune delle versioni PC), getta un'ombra molto inquietante sul futuro degli FPS online per home computer. La prova del fuoco arriverà dai dati di vendita di Battlefield Bad Company 2: lo sparatutto di punta della casa americana (che trovate recensito su questo stesso numero di TGM) prosegue nel tradizionale sistema di gestione del multiplayer garantendo agli appassionati tutte le potenzialità tipiche della serie Battlefield in termini di gestione degli incontri e modding del codice di base. Se il destino degli sparatutto in prima persona doveva giungere a un bivio, i prossimi sei mesi ci diranno quale strada imboccheranno, perlomeno per quanto riguarda le produzioni di altissimo livello in grado di creare community di giocatori dal grilletto facile a sei cifre.

Bad Company 2 prosegue sulla strada maestra dei server dedicati tracciata dai predecessori.

Il calo di appassionati nella versione PC di Modern Warfare 2 è stato evidente: una mossa falsa di Activision o il primo passo verso la globalizzazione del multiplayer?

Anche BioShock 2 prosegue la moda delle lobby unificate. Sarebbe valsa la pena realizzare una versione dedicata al PC?

MULITINDIPENDENZA

Quello del porting da console della modalità multigiocatore è un trend che fino a oggi è stato caratterizzato da alterne "fortune". Problematiche di tempistica, differenti lavorazioni nella gestione client/server in base alla tecnologia utilizzata o precise scelte commerciali sono state le variabili che hanno fatto pendere la bilancia dello sviluppo da una parte o dall'altra, anche se queste comportavano un maggiore esborso da parte di chi realizzava le varie versioni del gioco. Il cambio di rotta che abbiamo prospettato nell'articolo, potrebbe riservare agli sviluppatori indipendenti il ruolo di unici traghettatori di un modo di intendere il multiplayer per PC. Ce la faranno?

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti

RICICLAGGIO SPORCO

Quando il potenziale creativo della community è più importante del numero di copie vendute. O quasi.

Il concetto stesso di modding da sempre ha evocato scenari autarchici degni del ventennio fascista. La community, che per svariati motivi non ottiene il divertimento sperato al momento di acquistare un gioco, se ha i mezzi tecnici e le capacità, si dedica alla creazione di mod e total conversion che possano allungarne considerevolmente le potenzialità. Tutti argomenti che tra le pagine di questa FragZone siamo abituati a trattare ogni mese: un fenomeno che negli ultimi anni ha preso sempre più piede è quello del "modding di recupero". Un po' come le polpette del lunedì fatte con la carne avanzata la domenica, è sempre più frequente la conversione di mod realizzati anni prima per la versione precedente di un gioco, e poi riadattati alle esigenze del capitolo successivo. Si tratta di un fenomeno assolutamente in crescita di cui ci siamo accorti curando mensilmente la realizzazione della FragZone DVD. Nel corso del tempo, salvo rare eccezioni, siamo riusciti a inserire all'interno del nostro supporto argenteo praticamente tutte le migliori produzioni mai realizzate per i titoli di maggiore successo. In questi ultimi due anni, con sempre maggiore frequenza, ci ritroviamo di fronte a mod che sono la rielaborazione di vecchie modification oppure la pura e semplice total conversion del pacchetto originale. Si tratta di una tecnica di mantenimento della community che sta funzionando molto bene per molti titoli di grande richiamo, sia a livello multiplayer che a quello single player. Il primo esempio più evidente ci è arrivato già qualche anno fa con la conversione di alcuni mod da Unreal Tournament 2004 a Unreal Tournament 3. Come quasi sempre accade, sono le ovvie discendenze in termini tecnici e di motore grafico tra un gioco e l'altro che hanno fatto la felicità di molti appassionati di sparatutto online. Il secondo titolo che solo negli ultimi tempi si è distinto per l'ottimo lavoro svolto è ArmA 2. Sul sito ufficiale di Bohemia Interactive, nell'apposita sezione creata sui forum dedicati, è un fiorire di missioni pensate per il primo ArmA (o addirittura Operation Flashpoint) rimaste nel cassetto dei loro autori e rielaborate tramite lo stesso editor inserito nella versione originale del gioco. Anche per quanto riguarda gli strategici ci sono molte situazioni in cui l'operazione di recupero è andata a buon fine come nel caso di alcuni mod per Red Alert 2 in fase di lavorazione per il terzo capitolo della serie o altri mod passati bellamente dai primi agli ultimi capitoli della serie Total War. Il futuro è dunque nel riciclaggio? Dipenderà essenzialmente da quali motori grafici riusciranno a imporsi e dalla solidità di molte community: il fatto che per alcuni prodotti PC il modding si stia imponendo come elemento trainante non solo di un gioco ma dell'intera serie, è l'ulteriore conferma di come, per determinate categorie di prodotti, il supporto a lungo termine degli appassionati si rivelerà ancora più essenziale per il loro successo.

L'editor integrato di missioni di ArmA e ArmA 2 è un ottimo motivo per riciclare i migliori mod per il primo capitolo della serie verso il secondo.

rFactor 2 promette molto bene anche se pubblicato in versione nuda e cruda. Il patrimonio di mod già disponibili e facilmente convertibili è già garanzia di successo...

La flessibilità e diffusione dell'Unreal Engine è alla base di molti mod di successo per Unreal Tournament 3. The Haunted è uno di questi.

GLI ISI NON BUTTANO VIA NIENTE

L'esempio più calzante di quanto detto nel corpo dell'articolo arriva dalla lavorazione di rFactor 2. Il simulatore di guida ISI "nudo e crudo" che ha fatto la propria fortuna mettendo a disposizione degli appassionati uno strumento con cui realizzare ogni possibile categoria automobilistica, sta per essere pubblicato nella sua seconda versione. L'attesa da parte dei fan è molta: le realizzazioni di un certo livello per rFactor si sono fermate in attesa di sapere la reale portabilità di quelli già realizzati finora verso rFactor 2. I vertici di ISI, Gijon Camaj in testa, hanno detto in più di un'occasione che sarà possibile convertire i mod verso il secondo capitolo, anche se la procedura non potrà avvenire in modo diretto, ma necessiterà di una fase di riconversione relativa, in particolare, al sistema di illuminazione.

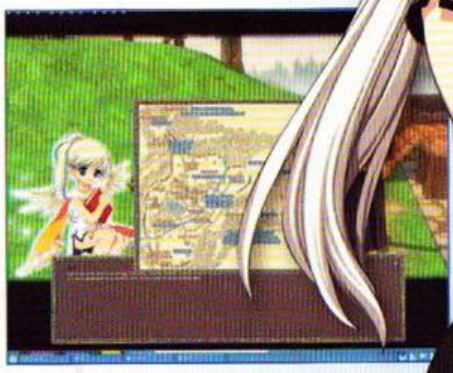
Autore: Matteo "Elvin" Lorenzetti

BETAMACHINE

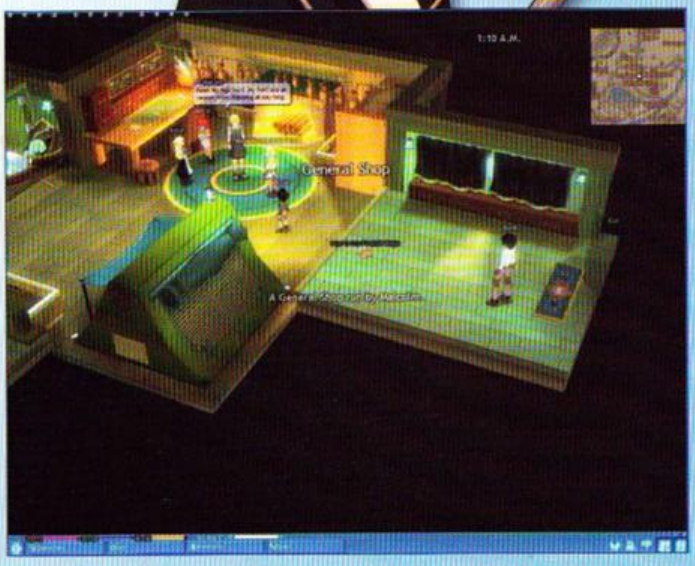
MABINOGI

Quando il "Kawaii" giapponese ci arriva di rimbalzo dagli Stati Uniti.

Non scopriamo sicuramente nulla di nuovo nel dire che il pubblico europeo, nel corso del tempo, è stato abbastanza impermeabile alle lusinghe dei MMO di origine orientale, quelli coreani in particolare. Con l'eccezione di Lineage e del suo grinding più brutale, quasi tutti i prodotti proposti al pubblico occidentale non hanno saputo catturare l'attenzione di chi, negli ultimi dieci anni, ha preso a riferimento Dark Age of Camelot e World of Warcraft come prototipo per il gioco massivo online. A cambiare questo modo di vedere le cose prova Nexon con la versione europea di un prodotto che in oriente ha riscosso un buon successo e negli Stati Uniti è disponibile da tempo. Si tratta di Mabinogi, un MMO Free to Play (con l'aggiunta di eventuali microtransazioni) che mescola vari aspetti tipici dei titoli coreani per ottenere un risultato effettivamente diverso dal solito. La procedura di creazione del personaggio permette di dar vita ad avatar decisamente in linea con l'aspetto generale del gioco, tendente alla classica "cuteness" tipica di molte produzioni simili. È possibile scegliere tra tre razze (umani, elfi, giganti) ma sorprendentemente, non è presente alcun genere di classe. Il risultato dei nostri sforzi nelle fasi iniziali di creazione del personaggio verrà premiato molto più in là nel gioco, nel momento in cui l'accumulo di punti in seguito all'uccisione di mostri e compimento di quest verrà equamente distribuito tra le varie abilità. Quello che in prima battuta sembrava un MMO senza arte ne parte, prende invece vita in modo del tutto inaspettato nel momento in cui si comincia a combattere. Le quest proposte dai numerosi NPC che popolano i villaggi non variano molto in termini di obbiettivi da quelle di altri MMO simili: collezionare oggetti e bastonare creature che scorrazzano nelle varie zone di gioco. Quello che colpisce è la necessità di tenere d'occhio l'orologio visto che molte di esse sono temporizzate, obbligando il giocatore a darsi da fare non poco per restare nei tempi imposti. Il sistema di movimento e combattimento in sé stesso è alquanto particolare: non si utilizzano i classici tasti WASD, ma ci si sposta tramite il punta e clicca tipico degli hack'n'lash alla Diablo nonostante la visuale in terza persona ampiamente personalizzabile. Anche il sistema di combattimento non è il classico button mashing tipico di molte produzioni simili: a seconda dei punti investiti nelle varie abilità è possibile selezionare vari tipi di mosse prima che queste vengano eseguite cercando, per quanto possibile, di anticipare quelle dell'avversario. Un aspetto tattico molto piacevole che mette subito in luce la natura decisamente evoluta di questo prodotto. Le premesse per un gioco di buona qualità ci sono in ogni caso tutte: molto dipenderà dalla varietà di quest proposte nella versione finale (è presente una trama che si dipana in tre direzioni ben distinte tra quest principali e secondarie) e da quanto questa spezzerà l'eventuale monotonia del grind proposto da titoli di questo genere. L'esperienza maturata da Nexon con la creazione di Maple Story dovrebbe essere una buona garanzia a riguardo.



MODALITÀ: **Open** STATUS: **Attiva**
SITO: **http://mabinogi.nexon.net/** USCITA: **Primavera 2010**

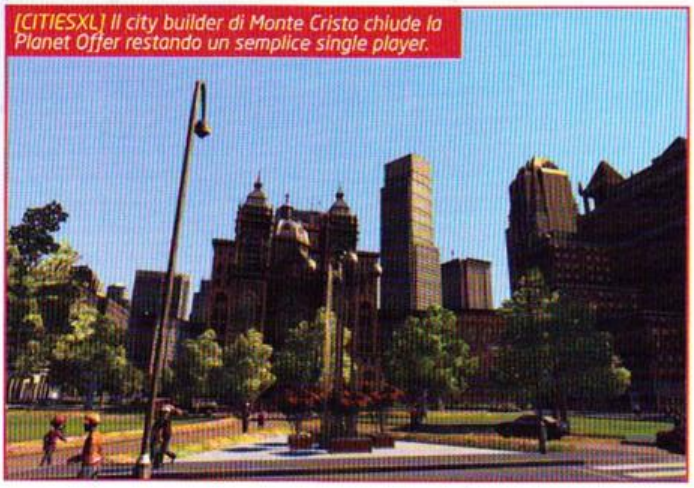


A cura di Paolo Davide "Mascalzone" Lumia (mascalzone@)

MASSIVENEWS

Le più succose anticipazioni sul mondo in continua evoluzione dei MMOG: tutto quello che fa "massnotizia" è qui!

Un freddo (visto quel che ci sta riservando il clima della penisola in questi mesi) bentornato a tutti su questa rubrica che vi tiene sempre aggiornati sulle novità del mercato dei giochi persistenti. Mercato che, inevitabilmente, come tutti gli altri settori risente della crisi economica globale.
Tocca dunque cominciare con le brutte notizie, ovvero la cancellazione di due titoli: uno già sugli scaffali e uno che invece non vedrà mai la luce. Il primo è **Cities XL**, il city builder massivo di Montecristo uscito nell'autunno scorso e che l'8 marzo chiuderà la Planet Offer, ovverosia quella componente online che lo rendeva più interessante. Un peccato che un esperimento unico nel suo genere sia finito presto e male, anche perché il principale motivo della latitanza di abbonati è da addebitarsi proprio agli sviluppatori, visto che hanno clamorosamente fallito in quella che doveva essere la colonna portante del titolo, ossia l'interoperabilità tra le città costruite dagli utenti. Un vero e proprio supplizio a causa di scelte quantomeno discutibili, senza dimenticare che molte delle feature promesse non sono mai state implementate e, a questo punto, rimarranno solo sulla carta visto che lo sviluppo è stato definitivamente sospeso. Tristezza.
Passando al secondo, spiace dovervi notificare che un titolo dalle notevoli potenzialità come **Stargate Worlds** alla fine non verrà realizzato. Dopo quattro anni di gestazione, proprio quando Cheyenne Mountain Entertainment sembrava averne ripreso a pieno ritmo lo sviluppo e aver superato i suoi continui problemi economici, la sorpresa: avevano scherzato. Non più un MMOFPS, ma un decisamente meno ambizioso FPS, rinominato **Stargate Resistance**. Probabile che la Metro Goldwyn Mayer, detentrice dei diritti della famosa saga fantascientifica, dopo aver sganciato fior di quattrini abbia chiuso i rubinetti e fatto insistenti pressioni per vedere finalmente dei risultati: di qui il drastico cambio di direzione a livello di game design, al fine di fornire in tempi stretti il prodotto finale. Non resta dunque che metterci una pietra sopra e attendere lo sparatutto. Ma con le cattive nuove non è finita qui, perché ci tocca continuare con **The Exiled Realm of Arborea**, titolo coreano molto promettente di cui si è già ampiamente parlato su queste pagine. Ebbene, ora si è capito perché fosse così brillante: nientemeno che per il plagio del codice sorgente del mai realizzato Lineage 3! Questo almeno stando alla sentenza del tribunale civile di Seoul. Si tratta di un furto avvenuto tre anni fa, ma solo adesso NCsoft ha avuto ragione delle sue accuse, basate sul fatto che gli autori fossero i fuoriusciti che hanno dato vita a Bluehole Studio. Per questo ha ottenuto un notevole risarcimento: ben due miliardi di Won (più di un milione di euro). A questo punto è ben difficile prevedere un roseo futuro per TERA, anche se speriamo di essere smentiti. Rimanendo in tema di cause giudiziare (talmente numerose che oramai sarebbe il caso di aprire un box a parte...) torniamo a parlare della tenzone tra Interplay e Bethesda o, per essere più precisi, la sua divisione online Zenimax. Come oramai saprete questa riguarda il MMORPG di Fallout, quel **Project V13** di cui da alcuni mesi sono cominciati a circolare alcuni concept art. Interplay ha finalmente ufficializzato quello che si sapeva da un bel po', ovvero l'accordo di collaborazione con i bul-


[CITIESXL] Il city builder di Monte Cristo chiude la Planet Offer restando un semplice single player.

[STARGATE] Cancellato il MMOFPS dell'incarnazione videoludica della seguitissima saga televisiva, resta solo un più banale FPS.

[TERA] Se il nuovo MMORPG coreano piaceva a tutti gli appassionati di Lineage, un motivo c'era, e NCsoft ha preso Bluehole con le mani nel sacco!

[PV13] Il MMORPG di Fallout è al centro di un'infinita causa giudiziaria tra Interplay e Bethesda/Zenimax. Ciò che ne scaturirà sarà la fine del mondo?

[AoC] Tra gli elementi più apprezzati di Rise of the Godslayer, nuova espansione di Age of Conan, vi saranno sicuramente i nuovi set di armature.

[EQII] I dieci nuovi livelli di esperienza fanno intendere la pletora di novità che Sentinel's Fate porterà a un gioco già ricchissimo di contenuti.

gari di Masthead Studios per la produzione di questo fantomatico titolo. Ciò che è curioso è che Masthead sta già sviluppando un titolo post-apocalittico, quell'Earthrise che già un anno fa sembrava pronto per la beta e di cui poi praticamente non si è saputo più nulla. Sarà solo un caso? Ma la cosa più interessante di questa faccenda è che Zenimax, per dimostrare in aula la bontà dei suoi mezzi, si è trovata costretta ad ammettere di star lavorando anch'essa ad un GdR persistente. Dando retta ai rumor questo sarebbe nientepopodimeno che il MMO di The Elder Scrolls!
Dopo aver lanciato questa bomba, e prima che vi venga il mal di testa, sarà meglio tornare sul sentiero abituale delle patch e delle espansioni. In tale ambito la più attesa (Cataclysm a parte, naturalmente) riguarda sicuramente **Age of Conan: Rise of the Godslayer**. Per quel che riguarda la nuova incarnazione del barbaro di Funcom non sono mancate le novità. In primis sono state svelate le diverse zone di cui si compone la nuova regione di Khithai: si va dalle steppe alle rigogliose pianure che circondano la Grande Muraglia, fino alle tetre paludi e ai desolati deserti sormontati da inospitali insediamenti sulle montagne. Non dovrebbe insomma mancare proprio nulla: dall'inedito gameplay dedicato alle dodici nuove fazioni e i relativi, spettacolari, set di armature sino all'end-game, con l'introduzione dei raid Tier 4 che saranno accessibili dalla capitale Paikang. Per i dettagli vi rimando a una ricca preview sul prossimo TGM. Ma non è tutto, perché prima dell'espansione arriverà l'update 1.06 con gli attesissimi contenuti per la guerra tra gilde e un merge atto a meglio distribuire la popolazione dei server.
In dirittura d'arrivo c'è anche Sentinel's Fate, la sesta espansione di **EverQuest II**: aumento del level cap fino al 90, diverse zone inedite, oltre 400 quest e molti nuovi dungeon. Una vera e propria orgia di contenuti per questo già incommmensurabile MMORPG. Inoltre, dopo anni di continue richieste da parte dei giocatori, Sony Online Entertainment introdurrà finalmente i Battleground! Saranno inizialmente tre e prevederanno scontri cross-server tra gruppi da sei fino a ventiquattro giocatori, con le meccaniche tipiche: dalla palla avvelenata al cattura la bandiera fino al conquista la torre avversaria.
Non meno importante è il nuovo aggiornamento giunto su **Star Wars Galaxies** che, anche qui dopo anni di suppliche, ha dato nuova verve a quelli che sono i contenuti PvP di questo glorioso titolo. Il Game Update 15 ha infatti messo parecchia carne sul fuoco della Galactic Civil War, con il controllo territoriale sui pianeti attraverso regioni conquistabili tramite assedi i cui esiti danno vita a cambiamenti dinamici nella guerra tra Alleanza Ribelle ed Impero Galattico.
E, rimanendo sempre in ambito SOE, nel corso di questo anno arriverà la prima espansione di Pirates of the Burning Sea, intitolata Power & Prestige. La principale novità riguarda l'implementazione dei porti controllabili direttamente dai giocatori, ma sarà un'infornata a tutto campo di contenuti inediti a costo zero, visto che sarà totalmente gratuita!
E con riferimento a quest'ultima parola concludo dicendo che, dato che negli ultimi due mesi ho dato poco spazio ai titoli free to play, vedrò di rimediare sul prossimo numero di aprile. Stay tuned!

[SWG] Il Game Update 15 ha finalmente introdotto le guerre di conquista. Solo cinque anni dopo rispetto a quando i player le avevano richieste...

[PotBS] Con Power & Prestige arriveranno moltissime novità per il miglior MMORPG piratesco, comprese nuove tipologie di vascelli!

IL MMORPG DEL MESE: FACE OF MANKIND

Tra tanti titoli che abbandonano il mercato massivo ce n'è anche qualcuno che vi fa ritorno. È questo il caso di Face of Mankind, il particolarissimo sandbox fantascientifico chiuso nel 2007 e fatto rinascere dai tedeschi di Duplex Systems. FoM è stato rilasciato nella sua nuova versione, denominata Rebirth: trattasi di un gioco davvero unico nel suo genere, completamente aperto all'operato dei player e dunque in continua evoluzione, non solo per quel che riguarda l'economia e la politica ma anche dal punto di vista delle missioni, interamente incentrare sugli scontri tra utenti. Il combattimento in tempo reale e l'unico universo persistente completano il quadro di questo intrigante MMORPG. Al solito, vi lascio col sito ufficiale: www.faceofmankind.com

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti (elvin@tgm.it)

MODIFICATION

Chi ha vinto la Seconda Guerra Mondiale? Una legione di carri armati sovietici che ora anche voi potrete comandare in questo strepitoso mod per Company of Heroes.

RTS - EASTERN FRONT

Quando ormai ogni speranza di vedere un mod per Company of Heroes completamente innovativo sembrava persa, ecco giungere il pacchetto d'installazione da oltre seicento megabyte che cambia le carte in tavola. Si tratta di Eastern Front, un mod che introduce la fazione russa pronta per essere giocata in skirmish contro la CPU o in multiplayer contro avversari in carne e ossa. Fin dalle prime battute abbiamo capito che si trattava di un lavoro di altissimo livello per vari motivi: innanzitutto è stata realizzata completamente da zero la nuova fazione, comprese unità, mezzi ed edifici. Niente periodo di beta, modelli realizzati approssimativamente o animazioni incerte: la qualità tecnica riposta nella creazione grafica della fazione sovietica è strepitosa e non ha nulla da invidiare a quella di tedeschi e americani vista in azione nel gioco originale. Anzi, molti aspetti legati alle texture e al movimento di alcune unità sembrano persino più curati di quelli originali, andando a comporre un quadro di assoluta eccellenza che lascia spazio a pochissime critiche se non alla relativa anzianità del motore grafico. Anche in termini di contenuti la proposta è praticamente inattaccabile, soprattutto in merito alla ricerca storica effettuata sulle unità realizzabili una volta che si stabilisce la propria area di produzione. Diversi tipi di fanteria si affiancano a ben cinque tipologie di carri armati diversificati per costo produttivo, corazzatura e potenza di fuoco. Immancabile ovviamente il T-34, ma degni di nota sono anche gli altri blindati con cui fare la differenza sul campo di battaglia, soprattutto nei confronti dei potenti ma costosissimi Panzer Tiger nazisti. A questi sono da aggiungere una serie di pezzi d'artiglieria con cui tenere sotto controllo la mappa che, a differenza delle loro controparti, non hanno costi in termini di munizioni ma un cooldown molto marcato nei tempi di ricarica. Tutte le unità, che siano quelle di base o avanzate, sono potenziabili utilizzando un ampio spettro di abilità che cambiano lo stile di gioco a seconda delle necessità del giocatore. A condizionare maggiormente il gameplay tuttavia è la scelta delle dottrine e anche in questo caso il lavoro svolto è stato eccellente: nelle fasi iniziali di una partita è possibile scegliere quale dottrina abbracciare e di conseguenza come evolvere le proprie forze in campo. Le tre combinazioni proposte sono interessanti per come si adattano alle peculiarità di fanteria, artiglieria e, soprattutto, mezzi corazzati a disposizione dei russi nella fase finale del conflitto. Il pregio migliore è tuttavia il raffinato bilanciamento ottenuto con quelle avversarie, restituendo una fazione assolutamente gradevole anche da utilizzare online. Il pacchetto si completa con una serie di mappe inedite ispirate alle più famose battaglie del fronte orientale: anche se non è possibile utilizzarle all'interno di una campagna organica (in lavorazione), garantiscono una longevità invidiabile per un mod che verrà giocato con ogni probabilità per buona parte del 2010 da parte di tutta la community.

QUEI BRAVI COMPAGNI

Oltre ad aver svolto un lavoro di qualità eccellente, il team di sviluppo di Eastern Front merita tutto il nostro rispetto anche per un altro motivo. Avendo sviluppato il mod in totale silenzio fino all'anno scorso, ed essendo venuti alla ribalta solo negli ultimi mesi generando un notevole interesse da parte della community, hanno raccolto una piccola cifra in donazioni spontanee che, nell'intenzione degli appassionati, avrebbe dovuto sostenere la creazione del mod. Al momento della pubblicazione invece, gli autori hanno deciso di devolvere l'intero ricavato a un'associazione che si preoccupa di supportare la ricerca contro la Sclerosi Multipla. Dopo averci dato il permesso di includere il mod all'interno del nostro DVD, ci hanno chiesto di estendere anche a voi l'invito per un'eventuale donazione a un'associazione a vostra scelta tra quelle quotidianamente impegnate nella ricerca. Accogliamo molto volentieri la loro richiesta invitandovi a pensare al talento e buon cuore di questi ragazzi ogni volta che lancerete uno skirmish con Eastern Front.

Unità di fanteria...

... e reparti corazzati come se piovesse. Il lavoro di ricerca storica sull'esercito russo della Seconda Guerra Mondiale è stato eccellente.

Titolo **EASTERN FRONT**
Gioco **COMPANY OF HEROES**
Sito **http://www.easternfront.org/**

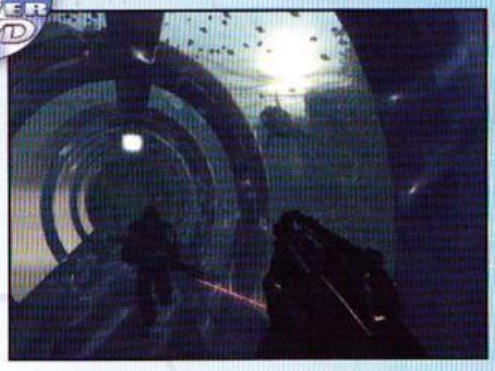
GLOBALE **95**

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti (elvin@tgm.it)

MODIFICATION

Una nuova giungla per Nomad.

RTS - LIVING HELL



Anche se non può contare sul supporto di una community di modder vasta come quella di altri FPS, bisogna ammettere che Crysis, nel corso di questi due anni, ci ha dato delle belle soddisfazioni per quanto riguarda la produzione di materiale inedito. A confermare questo trend arriva un mod intitolato Living Hell, che comprende tre livelli completi da giocare in successione. La trama è uno spin-off del gioco originale in cui ci verrà chiesto di partecipare a una missione di salvataggio del protagonista del gioco originale. La qualità di questo mod è evidente fin dalle prime battute, non solo per l'ottima cura posta nella costruzione delle ambientazioni, ma anche per quanto riguarda il contesto con cui lo storyboard è stato sviluppato. Numerosi dialoghi e cutscene originali compongono una trama abbastanza stereotipata ma piacevole da seguire, inframmezzata da momenti di gameplay di natura abbastanza diversa. Oltre alla classica azione "sandbox style" che prevede buona libertà di movimento e improvvisazione, sono presenti numerose sezioni scriptate in cui occorre portare a termine gli obiettivi prefissi anche collaborando con le unità fornite dalla CPU. Niente male per un gruppetto di appassionati alla prima esperienza capaci di realizzare un mod molto solido e che riesce a divertire per circa un paio d'ore di esplorazione e sparatorie. A condire il tutto, troviamo una colonna sonora originale decisamente adatta al contesto che conferma, ancora una volta, l'ottimo approccio di questi appassionati nel fornire alla community un prodotto completo di alto livello.

Titolo **LIVING HELL: NO NAME ISLAND 2**
Gioco **CRYSIS**
Sito **http://www.moddb.com/mods/cross-of-iron**
GLOBALE **92**

RTS - CALL OF WARHAMMER

Pur se a distanza di quattro anni dalla pubblicazione, Medieval 2 riscuote ancora ampio consenso da parte degli appassionati che, per vari motivi, non hanno apprezzato Empire. Un motivo in più per dar vita alle classiche sessioni di macelleria organizzata è l'arrivo di un mod che cambia completamente il contesto in cui si svolgeva il gioco originale: dalla storia medievale si passa infatti alle lande di Warhammer. Il motore grafico dei Creative Assembly è stato riadattato per permettere a tutti i fan delle miniature di ricreare in versione virtuale le battaglie giocate in diorama e il risultato è eccellente. Tanta bontà realizzativa è penalizzata da una scelta di fondo cui speriamo venga posto rimedio il più velocemente possibile, visto che i nomi delle unità e i testi sono in russo. Aspettando, la versione in inglese, un mod da provare per tutti i fan di Games Workshop.

Titolo **CALL OF WARHAMMER**
Gioco **MEDIEVAL 2: TOTAL WAR**
Sito **http://www.twcenter.net/**
GLOBALE **78**

DRIVING - EPSILON EUSKADI

Dopo anni di mod a ripetizione, piste, categorie complete, livree e vetture di ogni genere, l'onda lunga del modding per rFactor pare aver rallentato la sua corsa. Una logica conseguenza dell'anzianità del motore grafico ormai giunto al suo quinto anno di onorato servizio e dell'abbondanza di materiale disponibile. Per questo motivo, in attesa del chiacchierato rFactor 2, iniziamo a riprendere i mod che in passato avevamo trascurato per motivi di spazio. Questo prototipo della Epsilon Euskadi, la EE1, è stato uno dei più apprezzati da parte di tutta la comunità che tutt'ora disputa campionati monomarca con questa vettura. Divertentissima da guidare, molto sincera nel comportamento per una macchina da ottocento cavalli, merita di essere provata a Le Mans, pista per cui è stata espressamente progettata.

Titolo **EPSILON EUSKADI**
Gioco **RFACTOR**
Sito **www.rfactorcentral.net**
GLOBALE **82**

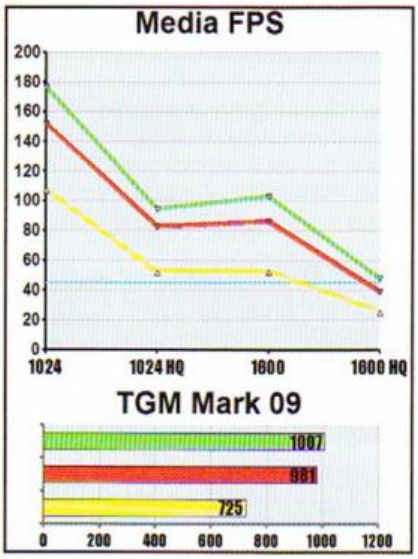
HARDWARE

A cura di: Paolo Besser paolone@sprea.it

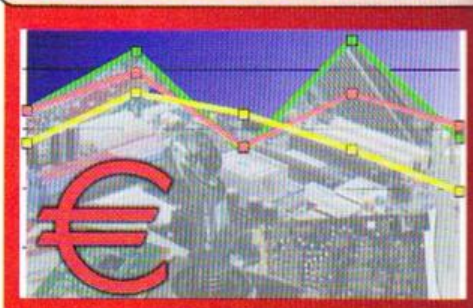
Dopo la grande abbondanza dei mesi scorsi, anche questo appuntamento con l'hardware risente un po' della "risacca" post-natalizia, quando le novità arrivano con il contagocce.

I NOSTRI BENCHMARK

I TGM Mark 09 è lo strumento con cui The Games Machine valuta l'efficienza di schede video e computer completi con i videogiochi, effettuando test di velocità su ben cinque titoli diversi, usciti in epoche recenti o immediatamente precedenti: Prey, Crysis, FEAR, Far Cry 2, Unreal Tournament 3 e altri, pronti a intervenire in caso di necessità, tutti aggiornati alle loro ultime versioni. I test vengono effettuati, salvo in casi molto particolari, su un testbed composto da una scheda madre ASUS Rampage II Gene, con un processore Intel Core i7 a 3,20 GHz, 3 GB di RAM Kingston Hyper-X KHX12800D3 e un disco fisso Seagate Barracuda da 7200 giri/minuto, il tutto alimentato da un Enermax Revolution 85+ da 1050 W. Le risoluzioni di riferimento sono 1024x768 e 1600x1200 pixel: in entrambi i casi, i test vengono ripetuti una seconda volta attivando i filtri anisotropico 16x e antialiasing 8x, a cui vengono aggiunti eventuali bonus qualitativi come l'AA adattivo o quello per le trasparenze su GPU Radeon e GeForce. L'andamento dei frame è indicato nei grafici con differenti linee colorate. Nello schema in alto, è stata aggiunta una linea orizzontale azzurra all'altezza di 45 frame per secondo, giudicata una buona media per indicare la "fluidità" della grafica: l'occhio umano, infatti, comincia a percepire un movimento abbastanza fluido quando il computer riesce a visualizzare un numero di fotogrammi che varia, da persona a persona, tra i 30 e i 60 fotogrammi al secondo. Il valore del TGM Mark viene calcolato a partire dalla risoluzione verticale in cui tutti i giochi del campione riescono a raggiungere i 45 frame per secondo al massimo del dettaglio, con e senza filtri attivati, secondo una formula sviluppata all'interno della Redazione, e dovrebbe dare un'idea dell'efficienza del computer o della scheda video recensiti. Nel grafico superiore è possibile osservare l'andamento dei fotogrammi alle risoluzioni più comuni. Il grafico inferiore, invece, mostra i valori del TGM Mark a confronto. Quando si valutano i processori centrali, invece, viene indicato il valore in fotogrammi al secondo macinati dal codec DivX, un buon indicatore della potenza complessiva della CPU.



IL BORSINO DELL'HARDWARE



The Games Machine tiene sotto osservazione una ventina di componenti hardware di qualità, segnalando le loro variazioni di prezzo col passare del tempo. Di tanto in tanto cambiano, escono o rientrano in classifica, a seconda delle occasioni. Così con un colpo d'occhio è possibile individuare subito gli affaroni del mese!

⊖	mon	SAMSUNG SYNCMASTER 305T+	€ 1.350
▲	cpu	INTEL CORE i7 EXTREME 975	€ 845
⊖	vid	RADEON HD5970	€ 559
⊖	vid	GEFORCE GTX 295	€ 459
⊖	vid	RADEON HD5870	€ 369
⊖	vid	GEFORCE GTX 285	€ 329
⊖	mon	SAMSUNG SYNCMASTER T240	€ 310
▲	vid	RADEON HD5850	€ 269
▼	cpu	INTEL CORE i7 860	€ 225
▼	cpu	INTEL CORE i7 920	€ 215
▲	vid	GEFORCE GTX 275	€ 215
▼	cpu	INTEL CORE i5 750	€ 159
⊖	vid	RADEON HD5770 1 GB	€ 149
▼	cpu	AMD PHENOM II X4 965	€ 145
⊖	cpu	AMD PHENOM II X4 955	€ 129
▲	vid	RADEON HD5750	€ 125
▼	vid	RADEON HD4850	€ 105
▼	vid	GEFORCE GTS 250	€ 95
NEW	cpu	AMD PHENOM II X2 555	€ 90

LEGENDA: cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; aud = scheda audio; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

Passata ormai da un mese la "sbornia" vacanziera, il rilevamento effettuato in pieno periodo di saldi (almeno per chi vende vestiti e accessori correlati) evidenza due trend piuttosto simili tra loro. Da una parte c'è il totale immobilismo delle schede video, rimaste praticamente invariate dal mese scorso (con qualche leggero aumento qua e là, e un'impercettibile flessione nel settore più economico), e dall'altra il leggero calo dei prezzi dei processori centrali, i cui listini sembrano essersi decurtati di singole banconote da 5 o da 10 euro. Da notare, in fondo alla classifica, il nuovo processore Phenom X2 555 che, con 100 MHz in più e pochi euro di differenza, soppianta il precedente modello 550.

NEWS IN BREVE

IL VECCHIO E IL NUOVO

I dischi SSD costano ancora cari, ma quelli tradizionali sono più capienti? Ebbene, con l'HDDBoost annunciato da SilverStone potremo finalmente unire il costo elevato (e le prestazioni) degli SSD con la capienza dei dischi tradizionali, piazzando entrambi i dispositivi in un solo case esterno Serial-ATA. In questo modo, i file usati più spesso finiranno sull'SSD, mentre quelli usati più di rado sul disco fisso. Sì, avete ragione: ma a che serve?

FERMI SI FA INTRAVEDERE

Il CEO di Nvidia Jen-Hsun Huang ha recentemente mostrato in pubblico un esemplare di una scheda acceleratrice Tesla, pensata per operazioni GPGPU, basata sulla nuova architettura Fermi. La scheda è dotata di 448 stream processor, invece dei 512 preventivati. Le versioni "grafiche" care a noi videogiocatori saranno invece disponibili tra qualche tempo, inizialmente nei due modelli "top" GeForce GTX 470 e GTX 480, ma ancora non si sa molto delle configurazioni definitive.

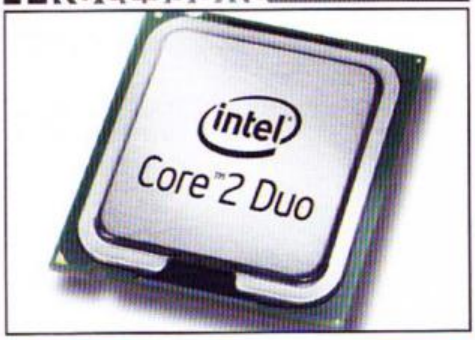
DA GALAXY UNA GTS250... X2!

Il popolare sito EXP Review ha pubblicato le foto di una scheda video sviluppata in casa da Galaxy, noto vendor di tecnologie Nvidia. La scheda ricorda molto le GeForce 9800 GX2 – in fondo la GPU è praticamente la stessa, anche se ora si chiama GTS 250 – e anche il livello delle prestazioni dovrebbe essere del tutto simile. Anche in questo caso sorge spontanea la domanda di prima, a cui potremmo aggiungere: ma non si fa prima a comprare una GTX 275?

IL PC IDEALE

I componenti giusti per creare tre configurazioni da gioco: top (per i maniaci), ottimale (miglior rapporto prezzo/prestazioni) ed economica (per risparmiare).

PROCESSORE



INTEL CORE i7 EXTREME 975 — € 845

La nuova "fuoriserie" di Intel si piazza perentoriamente al vertice delle prestazioni, dall'alto dei suoi 4 core con HyperThreading, dei suoi 1366 piedini e dei suoi 3,33 GHz.

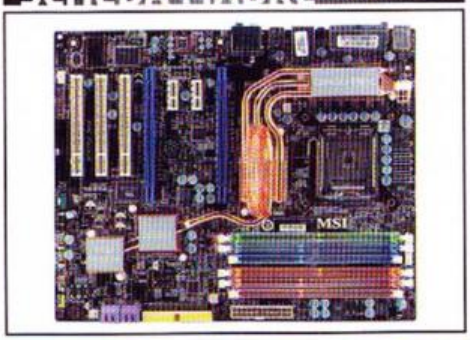
INTEL CORE i5 750 — € 159

Un processore a 4 core derivato dall'architettura dei Core i7, che operando a soli 2,66 GHz garantisce prestazioni incredibili con i videogiochi. E si overclocca pure bene!

AMD PHENOM II X2 555 — € 90

Un processore strategico e facilmente overcloccabile, che può raggiungere frequenze incredibili se opportunamente impostato. Costa poco, offre molto: un piccolo campione.

SCHEDA MADRE



MSI ECLIPSE X58 — € 249

Una scheda madre per Core i7 dotata delle migliori tecnologie e di tre connettori PCI Express x16, con cui è possibile creare combinazioni SLI e Crossfire-X.

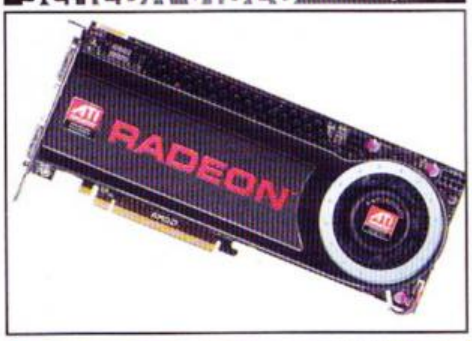
MSI P55-GD65 — € 145

Una scheda madre perfetta per ospitare i nuovi processori Intel su socket LGA1156, che può usare anche due schede video in SLI o in Crossfire.

ASUS M3A78 — € 60

Una scheda madre davvero essenziale per un PC economico ma potente. Dispone di una porta PCI Express e di due PCI tradizionali per le espansioni.

SCHEDA VIDEO



RADEON HD5970 — € 559

3.200 streaming core suddivisi in due GPU Radeon HD5870 offrono una potenza inaudita, anche se i prezzi purtroppo salgono facilmente verso l'alto!

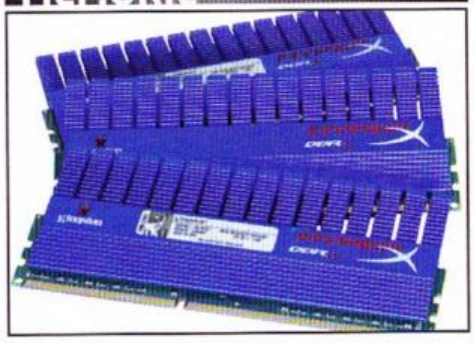
RADEON HD5850 — € 269

La scheda video DirectX 11 con il miglior rapporto fra prezzo e prestazioni, anche se purtroppo è ancora molto difficile da trovare.

RADEON HD5750 — € 125

Il prezzo è un po' salato per un modello "economico", ma considerando che la forza della GPU è indispensabile, è opportuno investire questi soldi in una scheda decente.

MEMORIE



6 GB KINGSTON HYPERX KHX16000D3T1K3 — € 352

Un kit contiene tre moduli da 1GB di velocissima RAM DDR3 da 1.800 MHz, perfetta per gli overclock più spinti. Il maniaco ne vorrà due.

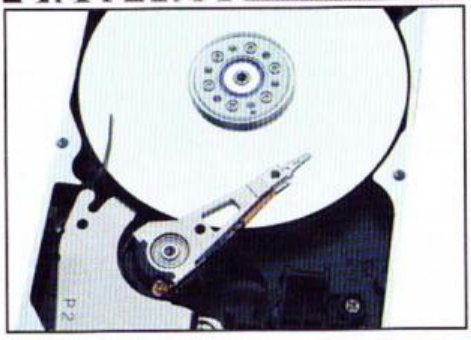
4 GB KINGSTON KHX12800D3 — € 117

Un quantitativo ideale di memorie DDR3 che unisce l'ottimo prezzo a buone prestazioni. La frequenza di lavoro è 1.600 MHz.

4 GB KINGSTON KHX8500D2K2 — € 98

Due moduli da 2 GB ciascuno di memoria RAM DDR2, che costituisce ormai il minimo indispensabile per un PC pronto al futuro.

DISCO FISSO



INTEL X25-M 160 GB SSD — € 400

I drive a stato solido sono la nuova frontiera. Chi vuole il massimo può metterne due in RAID-0 spendendo il doppio, mentre gli altri possono aggiungere un disco tradizionale da 1 TB per i dati.

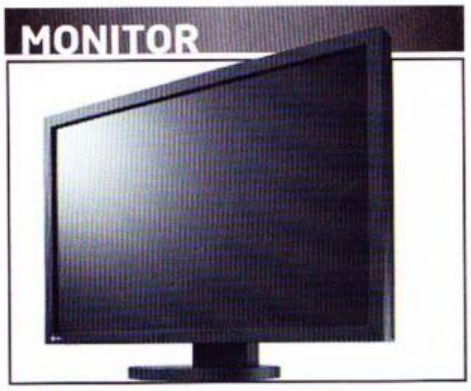
2x SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB — € 130

Visto il costo dei dischi fissi, vale la pena metterne due in una più veloce configurazione RAID: chi predilige la capienza userà un Raid-0, chi la sicurezza un Raid-1.

SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB — € 75

Ormai il costo al gigabyte dei dischi fissi è ai minimi termini. Oltre alla capienza, questo disco assicura buone prestazioni grazie a 32 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto.

MONITOR



EIZO SX3031W-BK — € 2.400

30 pollici, 2560x1600 pixel, rapporto di dimensioni 16:10, immagini molto chiare, tempo di risposta di 6 ms e chiave HDCP compresa nel prezzo (nella foto). Costoso ma grande.

SAMSUNG SYNCMASTER T240 — € 299

Un interessantissimo monitor Full-HD da 24", di pregevole fattura, dotato di un ottimo design e di caratteristiche tecniche all'avanguardia.

LG W2234S-BN — € 129

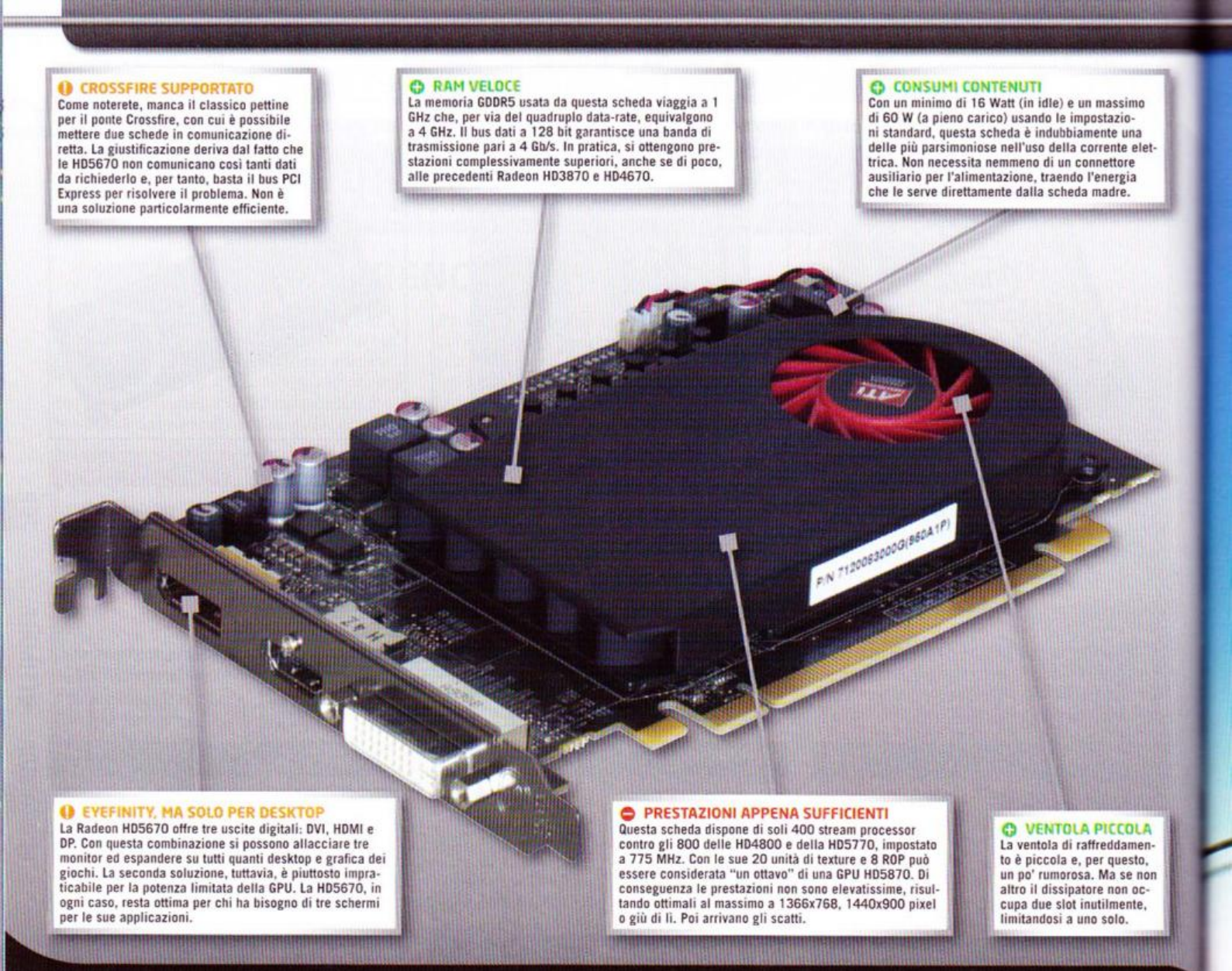
Anche un sistema più economico merita un monitor LCD widescreen da almeno 1680x1050 pixel, con cui godere giochi e film a risoluzione più elevata.

TOP — OTTIMALE — ECONOMICA

CROSSFIRE SUPPORTATO
Come noterete, manca il classico pettine per il ponte Crossfire, con cui è possibile mettere due schede in comunicazione diretta. La giustificazione deriva dal fatto che le HD5670 non comunicano così tanti dati da richiederlo e, per tanto, basta il bus PCI Express per risolvere il problema. Non è una soluzione particolarmente efficiente.

RAM VELOCE
La memoria GDDR5 usata da questa scheda viaggia a 1 GHz che, per via del quadruplo data-rate, equivalgono a 4 GHz. Il bus dati a 128 bit garantisce una banda di trasmissione pari a 4 Gb/s. In pratica, si ottengono prestazioni complessivamente superiori, anche se di poco, alle precedenti Radeon HD3870 e HD4670.

CONSUMI CONTENUTI
Con un minimo di 16 Watt (in idle) e un massimo di 60 W (a pieno carico) usando le impostazioni standard, questa scheda è indubbiamente una delle più parsimoniose nell'uso della corrente elettrica. Non necessita nemmeno di un connettore ausiliario per l'alimentazione, traendo l'energia che le serve direttamente dalla scheda madre.



EYEFINITY, MA SOLO PER DESKTOP
La Radeon HD5670 offre tre uscite digitali: DVI, HDMI e DP. Con questa combinazione si possono allacciare tre monitor ed espandere su tutti quanti desktop e grafica dei giochi. La seconda soluzione, tuttavia, è piuttosto impraticabile per la potenza limitata della GPU. La HD5670, in ogni caso, resta ottima per chi ha bisogno di tre schermi per le sue applicazioni.

PRESTAZIONI APPENA SUFFICIENTI
Questa scheda dispone di soli 400 stream processor contro gli 800 delle HD4800 e della HD5770, impostato a 775 MHz. Con le sue 20 unità di texture e 8 ROP può essere considerata "un ottavo" di una GPU HD5870. Di conseguenza le prestazioni non sono elevatissime, risultando ottimali al massimo a 1366x768, 1440x900 pixel o giù di lì. Poi arrivano gli scatti.

VENTOLA PICCOLA
La ventola di raffreddamento è piccola e, per questo, un po' rumorosa. Ma se non altro il dissipatore non occupa due slot inutilmente, limitandosi a uno solo.

ATI RADEON HD5670

Produttore: AMD **Prezzo indicativo:** € 89

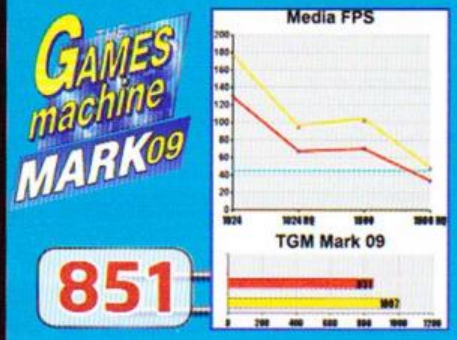
Alla fine sono arrivate anche loro: le schede "di fascia medio-economica" compatibili con le DirectX 11 che, a causa della recente compressione dei prezzi di diversi modelli intorno ai 100 euro, si trovano oggi a combattere in un campo di battaglia piuttosto affollato e ricco di alternative, a partire dalle "vecchie" ma ben più potenti Radeon HD4830 e HD4850, per arrivare alle varie schede Nvidia basate sulla CPU G92, con tutte le loro colorite denominazioni. Diciamo subito che a livello di framerate, le HD5670 si pongono più o meno sullo stesso gradino delle precedenti HD3870 e HD4670, offrendo qualcosa in più grazie alla presenza di 80 streaming processor aggiuntivi e alla disponibilità delle librerie DirectX 11, cui va aggiunta una maggiore efficienza con le librerie OpenCL rispetto alle generazioni precedenti. Volendo, possiamo anche valutare positivamente la presenza della tecnologia EyeFinity, che consente di collegare tre monitor LCD al computer e di espandere su di essi tanto l'area del desktop di Windows, quanto la grafica dei videogiochi. Il problema, semmai, è che con la limitata potenza di calcolo di questa scheda solo la prima delle due applicazioni può avere un senso, mentre possiamo tranquillamente scordarci di giocare come si deve a qualsiasi risoluzione che superi i 1680x1050 pixel. Anzi, con i giochi più recenti è meglio non salire oltre i 1366x768 pixel, ideali con un televisore HD dalla medesima risoluzione. Parliamo poi delle DirectX 11: come prevedibile, l'uso del tessellator incide parecchio sulle prestazioni e, per tanto, l'unica vera attrattiva delle nuove librerie è del tutto inutilizzabile su questa scheda, rendendo di fatto preferibile l'acquisto di una vecchia HD4850, venduta a pochi euro in più, o di una GeForce GTS 250 (8800, 9800, 9600...), che almeno offre CUDA, PhysX e 3D Vision. Insomma, chi ha bisogno di 3 monitor per lavorare e giochicchia ogni tanto, può accontentarsi felicemente di una HD5670, ma chi cerca qualcosa di più "serio" per giocare, dovrà quanto meno orientarsi sui modelli già menzionati, o preferibilmente puntare a una HD5770. Il prezzo in fondo non è tanto diverso, ma i risultati, quelli sì, sono su un altro pianeta.

UNA SCHEDA FLESSIBILE E DISCRETAMENTE POTENTE, MA A QUEL PREZZO SI TROVANO ALTERNATIVE MIGLIORI

6.5

I BENCHMARK

Abbiamo messo la Radeon HD5670 (linee rosse) a confronto con una vecchia Radeon HD4850 (linee gialle), che costa pochissimi euro in più. Chi è alla ricerca delle sole prestazioni e non è interessato visceralmente alle DirectX 11 può optare per la soluzione vecchia, chi vuole le novità a un prezzo accessibile, la HD5670.



DOPPIO RADIATORE
Il sistema di raffreddamento a liquido punta principalmente sull'efficienza: dovendo occuparsi sia del processore centrale, sia della scheda video, prevede ben due radiatori diversi, con cui è possibile portare le frequenze delle due logiche rispettivamente a 4 e 1 GHz.

PROCESSORE OVERCLOCCABILE
La scelta di un Core i7 da 1.366 contatti posiziona naturalmente questo sistema sulla fascia più elevata del mercato. Ma su questo PC c'è un i7 920, il più "piccolo" della serie: poco male, costa di meno ma è facilmente overcloccabile, per cui può raggiungere piuttosto serenamente i 3,6 GHz (per la stabilità) o addirittura i 4 GHz (per i record "mordi e fuggi").

BELLO E SOTTO CONTROLLO
Basta sfiorare questo pannello con le dita per ritoccare tutti i valori delle ventole e per verificarne funzionamento e temperature. E poi, al buio, il pannello Touch 2000 di AeroCool fa certamente la sua porca figura, come del resto tutto il computer.

ALTA DEFINIZIONE
Il lettore di blu-ray disc è capace anche di scrivere su tutti gli altri formati ottici, dai CD ai DVD, permettendo in questo modo sia lo stoccaggio dei dati, sia la visione dei film in alta definizione. Per un computer del genere, preparatevi a comprare almeno uno schermo da 1920x1200 pixel, perché ne vale davvero la pena!

RAFFREDDATA A LIQUIDO
La scheda video Radeon HD5870 non è più la campionessa assoluta di prestazioni, essendo stata "battuta in casa" dalla sorella maggiore HD5970, ma si difende ancora bene. L'uso di un waterblock per raffreddarne la GPU rende più semplice il suo overclock. Per ottenere il massimo da questo PC, tuttavia, è consigliabile una HD5970. O una seconda HD5870 in crossfire.

SCHEDA MADRE ASUS P6T
La scheda madre ASUS P6T è una buona scelta. Vista la particolare conformazione del case, non è avvitata su un lato come su tutti gli altri computer, ma delicatamente adagiata su un ripiano orizzontale: in questo modo le schede di espansione trovano una collocazione molto più naturale che sui normali case mid-tower.

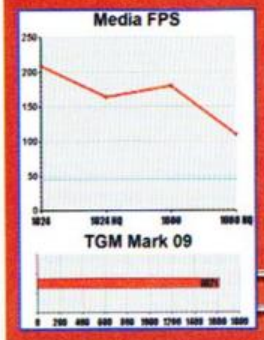
CASE CUSTOM
L'aspetto più trendy di questo computer è certamente il case, realizzato in materiali plastici trasparenti come il vetro ma molto più resistenti. Anche la collocazione interna dei dispositivi è molto diversa da quella dei normali case ATX e, indubbiamente, questo computer è bellissimo da vedere.

KARMASTATION ICECUBE++

Produttore: Karmatech **Prezzo al pubblico:** da € 1.500 (configurazione in prova € 2.999)

I BENCHMARK

Ecco le prestazioni ottenute dalla KarmaStation IceCube++ nella configurazione giunta in Redazione per i test che, lo ricordiamo, costa circa 3.000 euro. Come possiamo notare dal grafico, si tratta di prestazioni notevoli ma non "impossibili" che, però, possono migliorare notevolmente con una Radeon HD5970 al posto della HD5870 "di serie".



1621

Karmatech è un'azienda italiana che, fra le altre cose, si è specializzata nella realizzazione di computer dalle linee inconfondibili: case trasparente, sistema di raffreddamento a liquido, soluzioni tecnologiche d'avanguardia e soprattutto tanta, tantissima attenzione ai dettagli. Le loro KarmaStation, dunque, sono PC davvero esclusivi, che costano di più della media, ma che offrono uno spettacolo per gli occhi e non solo. La configurazione può cambiare a seconda delle scelte dei clienti, con prezzi che partono dai 1.500 euro in su, e quella che abbiamo ricevuto in prova prevedeva un processore Core i7 920, 6 GB di RAM, un sottosistema dischi costituito da due SSD Kingston Vseries in RAID-0, una scheda video Radeon HD5870, una scheda audio X-Fi e Windows 7 a 64 bit, più naturalmente un lettore di Blu-ray disc che sicuramente male non fa. Il risultato, nel nostro caso, è un computer dalle prestazioni complessive eccezionali, che deve il proprio punto di forza alla coppia di drive SSD: agli elevati framerate ottenuti da processore e scheda video, stavolta, ci troviamo ad aggiungere anche i tempi ridottissimi di caricamento di giochi e applicazioni. I drive non sono esattamente due X-25M da 160 GB ciascuno, ma questo tipo di scelta avrebbe portato il prezzo alle stelle e, nelle nostre prove, i due Kingston hanno svolto decisamente bene il proprio dovere, offrendo un totale di 256 MB di capienza. Chi ha bisogno di un terabyte di spazio per i propri dati, tuttavia, può sempre aggiungere un terzo disco tradizionale. Concludendo, dunque, possiamo dire di trovarci di fronte a un computer eccezionale ma non irraggiungibile: con un po' di buona volontà è possibile adottare soluzioni più tradizionali ed economiche in grado di ottenere le medesime prestazioni, ma difficile da replicare. Dietro l'impianto a liquido e al case trasparente ci sono studi e investimenti notevoli, i cui risultati si possono apprezzare solo con... una KarmaStation.

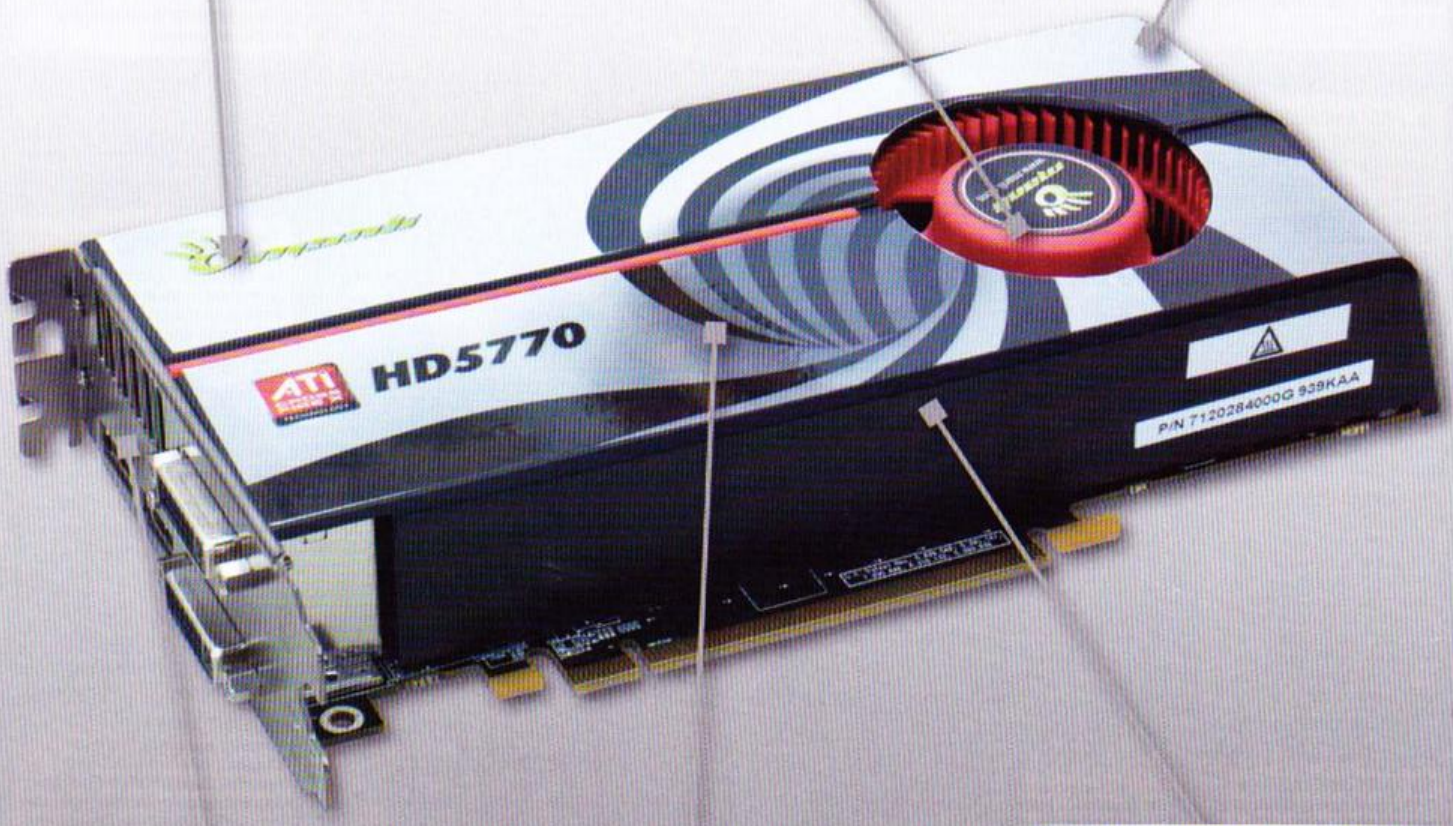
UN COMPUTER DEDICATO A CHI VUOLE DISTINGUERSI: FACILE DA RAGGIUNGERE, DIFFICILE DA REPLICARE

8.5

PRONTA A RADDOPPIARE
Una configurazione Crossfire con due di queste schede è particolarmente interessante, perché permette di raggiungere prestazioni strabilianti a poco meno di 300 euro. Di contro, non tutti i giochi riescono ad apprezzare l'uso di più GPU contemporaneamente.

SILENZIOSA
Manli ha adottato il dissipatore standard fornito da AMD, che è davvero silenzioso e non deve funzionare ad alti regimi di rotazione per tenere fresca la GPU. Inoltre, ci ha piazzato sopra un bell'adesivo. Beh, non è gran che come customizzazione, ma in tempi di crisi...

CONSUMA POCHISSIMO!
Con soli 18 Watt di consumo in "idle", cioè durante la semplice visione del desktop di Windows, e 108 Watt a pieno carico, la nuova Radeon HD5770 si rivela vincente anche sul fronte del risparmio energetico. Usandone più di una, il consumo totale del PC rimane entro valori ragionevoli.



PER TUTTI I MONITOR DIGITALI
Questa scheda dispone di uscite DisplayPort, HDMI e ben 2 DVI. Con un adattatore è possibile collegare anche gli schermi tradizionali a tubo catodico con ingresso SVGA, ma non si possono allacciare i vecchi televisori a definizione standard. La scheda supporta tre monitor grazie ad EyeFinity.

COME UNA HD4870, MA CON DX11
La GPU "Juniper" è dotata di 800 stream processor, come le vecchie Radeon HD4800, ma può elaborare anche i nuovi shader introdotti con le librerie DirectX 11. È inoltre compatibile con le librerie OpenCL 1.0 e OpenGL 3.2. Come prestazioni, è piuttosto simile a una Radeon HD4870.

MEMORIA GDDR5, MA BUS DIMEZZATO
La scheda usa memorie GDDR5 di nuova concezione, con velocità operative fino a 4,8 GHz (effettivi: in realtà sono 1.200 MHz con quadruplo data-rate). Il bus, però, è a 128 bit e la differenza rispetto alle Radeon HD4870/4890, piuttosto simili nei "numeri" ma con un bus a 256 bit, si sente soprattutto alle alte risoluzioni. Ma in molti casi non è eccessiva.

BEST BUY GAMES machine

MANLI RADEON HD5770

Produttore: Manli **Prezzo indicativo:** € 149

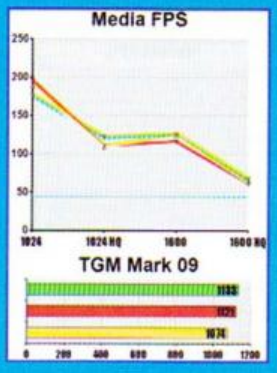
Le Radeon HD5770 rappresentano tuttora il miglior investimento per chi vuole una scheda video moderna, abbastanza potente da affrontare le sfide imposte dai giochi che usano le DirectX più recenti, capace di offrire tutti gli ultimi ritrovati tecnologici e che, nel contempo, non costi un capitale. La loro GPU "Juniper" è praticamente una "Cypress" (HD5870) dimezzata: ha 800 streaming core, come le Radeon HD4850, 4870 e 4890, ma il bus della memoria GDDR5 è ridotto a soli 128 bit. In pratica, alle risoluzioni più moderate (fino a 1280x1024 e 1440x900 pixel, o giù di lì) le prestazioni sono bene o male le stesse di una Radeon HD4870, per diminuire sensibilmente quando si superano i 1680x1050 pixel. Del resto, la capacità di offrire prestazioni elevate alle alte risoluzioni è proprio ciò che determina il posizionamento su una fascia più alta del mercato e, chi ha questo genere di esigenze, farebbe meglio a optare almeno per una Radeon HD5850/70. Tornando sulla fascia occupata dalla scheda in oggetto, quella dei 150 euro, c'è davvero poco da eccepire: immediatamente sotto, troviamo infatti le GeForce GTX 260 e le Radeon HD4870, entrambe simili per potenza effettiva ma incapaci di eseguire il codice scritto per le DirectX 11. Sono inoltre schede architetturalmente vecchie e il loro unico margine di vantaggio deriva dall'adozione di un bus più ampio per la memoria, che le aiuta soprattutto nelle alte risoluzioni. Sul fronte Nvidia possiamo menzionare l'abilità di usare CUDA, 3D Vision e PhysX, mentre le Radeon della serie 4000 hanno evidenziato alcuni limiti con le librerie OpenCL, superati fortunatamente dalla generazione immediatamente successiva.

VELOCE E PARSIMONIOSA NEI CONSUMI, LA HD5770 SI CONFERMA UNA SCHEDA PARTICOLARMENTE INTERESSANTE!

9.0

I BENCHMARK

Abbiamo messo a confronto la Radeon HD5770 di Manli (linee rosse) con una GeForce GTX 260 (linee verdi) e una Radeon HD4870 da 1 GB (linee gialle), schede che – più o meno – dovrebbero trovarsi sulla stessa fascia di prezzo. Come notiamo, la nuova arrivata non aggiunge gran che dal punto di vista delle prestazioni, ma dispone di molte tecnologie in più.



Imperator Laser Gaming Mouse RZ01-0035

Produttore: Razer **Prezzo al pubblico:** € 69

Il cosiddetto "serious gamer", che poi è una contraddizione di termini bella e buona ma non facciamoci caso, non può davvero prescindere dall'acquisto di un buon mouse: proprio come la racchetta per il giocatore di tennis, o la canna per chi pratica la pesca da diporto, il mouse è lo strumento attorno al quale ruotano le fortune dei videogiocatori. Che possono anche avere il computer più fico dell'universo, o tutto il talento del mondo, ma con un mouse "scrauso" e impreciso collezionerebbero solo un triste bagagliaio di sconfitte. Questo Razer lo sa benissimo e, da sempre, confeziona degli ottimi mouse pensati apposta per noi PC-isti dal grilletto, pardon, dal pulsante sinistro facile. L'Imperator non fa nient'altro che proseguire la tradizione migliorando ulteriormente, se possibile, una linea di dispositivi già praticamente perfetti. Alla libertà dei modelli wireless e alla "customizzabilità" (ok, sigg. Devoto-Oli, mi fucilino pure ndP) di quelli con i pesi intercambiabili, l'Imperator risponde con un bel cavo lungo e con un design ergonomico e leggero, arricchito da fianchi in gomma anti-scivolo e da un elegante sistema di illuminazione blu (elegante, non tamarro). Ma chiaramente l'aspetto è solo l'ultimo dei "pro" di questo mouse: è comodo da usare e da configurare, grazie alla possibilità di memorizzare direttamente, in una porzione di memoria contenuta nel dispositivo, cinque profili di sensibilità (fino a 5600 dpi!) e di macro differenti, che si possono facilmente richiamare per mezzo di un pulsante posizionato sul lato inferiore, accanto al sensore laser (che funziona correttamente pure sulle superfici lucide). La pressione accidentale di quel pulsante, tuttavia, è alquanto improbabile, visto che nella confezione è contenuto pure un simpatico tappetino. Essendo memorizzati nel mouse, chiaramente, i profili non si perdono collegandolo a un altro computer. Concludendo, si tratta di un ottimo prodotto, capace di stupire per la ricerca del dettaglio e per le scelte progettuali, e che difficilmente vi deluderà. Molto, difficilmente.

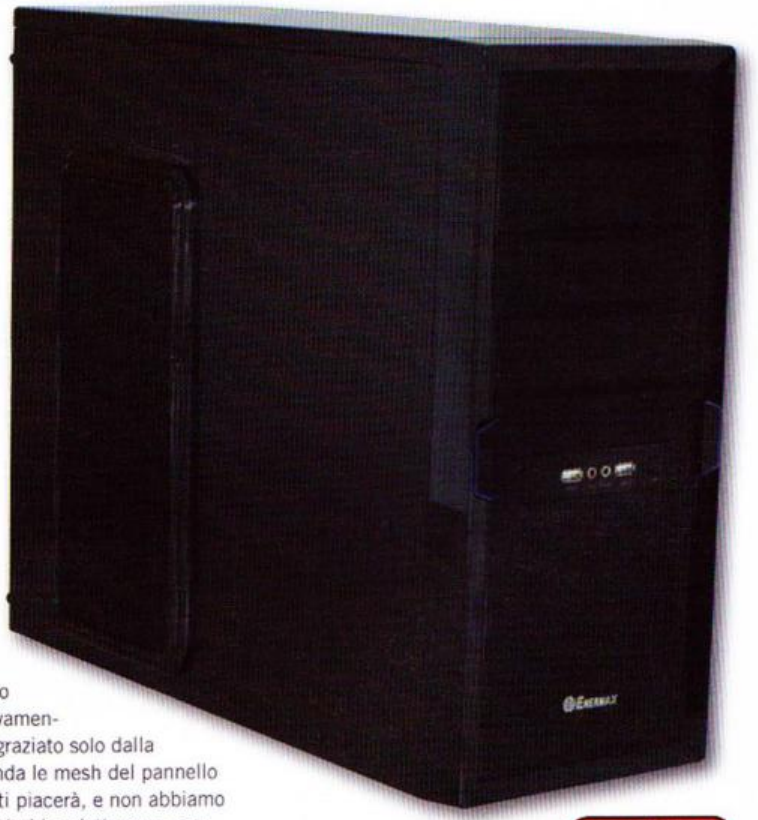
- ⊕ Design ergonomico e accattivante.
- ⊕ Alta sensibilità, configurabile dall'utente.
- ⊕ Cinque profili che si memorizzano nel mouse.
- ⊖ oco economico.

9.0

STARRAY

Produttore: Enermax **Prezzo al pubblico:** € 50

Per chi ama lo stile essenziale ma non vuole rinunciare a precise scelte tecniche, lo Starray può essere davvero un buon case. Non è bellissimo da vedere, almeno finché non si accende il computer, ma ha due indubbi pregi: facilita notevolmente gli interventi umani, grazie a un pratico meccanismo di bloccaggio delle periferiche, e aumenta la ventilazione degli apparati interni del computer, essendo la sua parte frontale finemente bucherellata (una soluzione che Enermax chiama "mesh"). E chi vuole montare un sistema di raffreddamento a liquido, sul lato posteriore trova anche due pratici fori per fare passare i tubi, in questo modo si possono usare anche gli apparati dotati di un radiatore esterno. Lo Staray offre una vasta gamma di vani interni: sei alloggiamenti (cinque interni per HDD ed uno esterno da 3,5") e quattro da 5,25". Vi possiamo montare schede madri in formato ATX e Micro ATX, ma non modelli estesi. Inoltre, schede particolarmente lunghe come le Radeon HD5970 potrebbero incontrare qualche difficoltà nell'installazione. In posizione posteriore troviamo ben sette slot di espansione PCI. L'alimentatore, però, non è incluso. Una volta acceso il computer, la ventola in dotazione si illumina di blu e, sul lato sinistro, è possibile montarne altre due. Tutto spettacoloso, dunque? Non del tutto: sembra che i creatori dello Starray abbiano puntato tutto sulle scelte tecniche summenzionate, ma che si siano dimenticati di dare una forma più piacevole alla loro creazione. Il case, infatti, più che elegante o ricercato appare eccessivamente lineare e spartano, aggraziato solo dalla cornice lucida che circonda le mesh del pannello frontale. Anche se a molti piacerà, e non abbiamo dubbi che tanti assemblatori lo adotteranno con entusiasmo per i loro computer, siamo del parere che si poteva fare qualche sforzo in più per rendere questo case più appagante alla vista. Così com'è, di fatto, sembra una scatola nera, soprattutto quando il computer è spento.

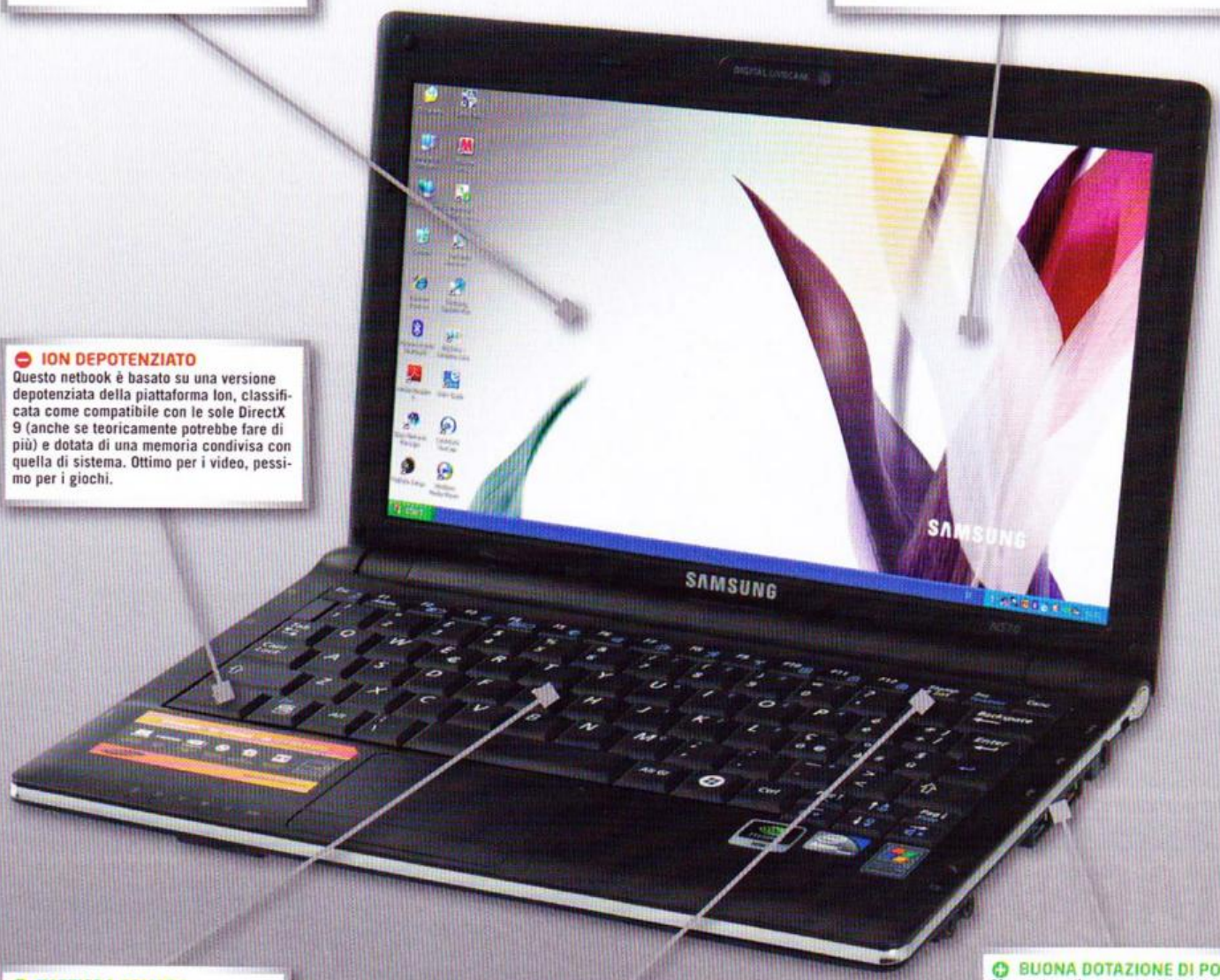


- ⊕ Sistema di ventilazione curato.
- ⊕ Semplice da montare e mantenere.
- ⊕ Illuminazione blu e predisposizione per liquido.
- ⊖ Linee eccessivamente spartane.

7.5

SCHERMO BRILLANTE
La qualità dello schermo e la risoluzione HD da 1366x768 pixel sono probabilmente l'unico aspetto davvero positivo di questo portatile. Chi non ama gli effetti glare, inoltre, ci andrà a nozze.

TROPPO CARO
Considerando che a 499 euro già si trovano nei grandi magazzini dei discreti PC portatili indubbiamente più veloci e più pratici da usare, si fatica davvero a comprendere il posizionamento sul mercato dell'N510, a nostro avviso eccessivamente ottimista.



ION DEPOTENZIATO
Questo netbook è basato su una versione depotenziata della piattaforma Ion, classificata come compatibile con le sole DirectX 9 (anche se teoricamente potrebbe fare di più) e dotata di una memoria condivisa con quella di sistema. Ottimo per i video, pessimo per i giochi.

TASTIERA COMODA
La tastiera è ampia e piuttosto comoda da usare, più simile a quella di un notebook che a quella di un netbook. Ma, anche in questo caso, la sensazione tattile non è delle migliori.

BRUTTE RIFINITURE
Nonostante il prezzo, l'idea di trovarsi di fronte a un giocattolone di plastica e non a un vero computer stenta a svanire. Non dà alcuna impressione di solidità e le rifiniture lasciano parecchio a desiderare.

BUONA DOTAZIONE DI PORTE
Ci sono le solite tre porte USB 2.0 e, sul lato sinistro, troviamo anche un connettore HDMI con cui è possibile arrivare a risoluzioni più elevate, come 1920x1080 pixel. Ovviamente, però, senza un apposito lettore opzionale non potremo vedere i film su blu-ray disk.

SAMSUNG N510

Produttore: Samsung **Prezzo indicativo:** € 499

Il mercato dei netbook (o dei mini-notebook, un'altra definizione che le marche adorano usare quando vogliono differenziarsi) con schermi da 11,6 pollici riserva spesso delle sorprese, non sempre gradevoli. In un contesto in cui si tenta sempre di attirare il pubblico con prezzi sempre più competitivi e di offrire quel qualcosa in più capace di ammaliare l'acquirente alla ricerca del particolare, è davvero difficile inquadrare questo prodotto di Samsung. Anzi, è proprio impossibile: costa 499 euro, la stessa cifra con cui è facile trovare un notebook più grosso e più potente nei grandi magazzini, usa il solito Atom da 1,6 GHz, ha una scocca in materiali plastici di dubbia qualità e di bassa resistenza, una tastiera abbastanza comoda ma che non fa gridare al miracolo, una dotazione di memoria che lascia molto a desiderare e, per giunta, dell'unico gigabyte di RAM disponibile 128 MB sono riservati alla scheda video che, per concludere, non è nemmeno la versione più potente di Ion ma quella LE, depotenziata, che "viaggia" a frequenze inferiori e dispone di un accesso alla memoria più lento. In pratica, è possibile usarlo per vedere i film in alta definizione e per affrontare qualche videogioco con richieste hardware piuttosto modeste, tipicamente le avventure grafiche, i vecchi giochi di strategia e i titoli casual, ma non sarà possibile affrontare scene 3D di una certa complessità senza incorrere in fastidiosissimi scatti. L'unico aspetto veramente degno di nota di questo netbook è lo schermo a led da 1366x768 pixel che, quando il computer è collegato alla corrente elettrica, risulta estremamente godibile e brillante, anche se privo di qualunque effetto glossy. Il sistema è dotato di Windows XP, anche se ci si augura che presto verrà sostituito dalla versione Starter di Windows 7. Quando si usa la batteria, però, è necessario intervenire sulle impostazioni di risparmio energetico per evitare che diventi tutto buio e difficilmente comprensibile. Non è un brutto computer, è solo troppo costoso per il poco che offre.

COSTOSO E TROPPO SPARTANO: COMPLESSIVAMENTE, UNO DEI NETBOOK MENO ATTRAENTI IN CIRCOLAZIONE

5.5

NIENTE EYE INFINITY
La combinazione piuttosto tradizionale di uscite video, una SVGA e due digitali, non consente di usare la modalità EyeFinity. Ma difficilmente chi si compra tre monitor per giocare poi sceglie una scheda video economica come questa. Al contrario, la presenza di queste porte dovrebbe semplificarne l'uso con qualunque genere di monitor, vecchi televisori esclusi.

DISSIPATORE AERODINAMICO
Asus ha tratto ispirazione dal mondo della Formula 1 per la forma del dissipatore che, alettoni a parte, si dimostra in ogni caso efficiente e silenzioso. Il guadagno nell'overclocking rispetto a un modello più tradizionale, tuttavia, è minimo.

CONSUMI CONTENUTI
Con un minimo di 16 Watt (in idle) e un massimo di 90 W (a pieno carico) usando le impostazioni standard, questa scheda è indubbiamente una delle più parsimoniose nell'uso della corrente elettrica. La sia alimenta con un solo cavo PCI Express a 6 poli, usando un buon alimentatore da almeno 400 Watt.

RICORDA LA HD4850
Questa scheda dispone di soli 720 stream processor contro gli 800 delle HD4800 e della HD5770, impostato a 700 MHz. Ma grazie alla memoria GDDR5, il bus a 128 bit riesce comunque a offrire una larghezza di banda superiore a quella della Radeon HD4850, raggiungendone le prestazioni e superandole di stretta misura. In overclock, però, arriva tranquillamente al livello di una HD5770.

1 GB DI RAM VELOCE
La memoria GDDR5 usata da questa scheda viaggia a soli 1 GHz che, per via del quadruplo data-rate, equivalgono a 4 GHz. In overclock, la si porta facilmente a 1,25 GHz (5 GHz), ma è saggio fermarsi a 1,2 GHz (4,8 GHz), la velocità di default delle memorie montate sulle Radeon HD5770 e HD5870.

EAH5750 FORMULA/2DI/1GD5

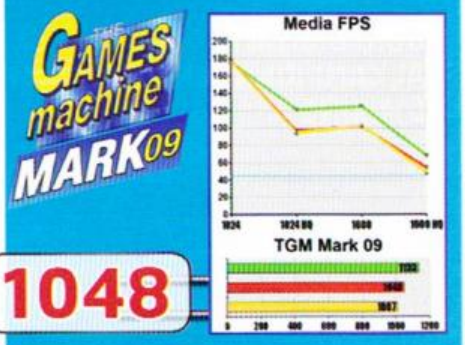
Produttore: Asus **Prezzo indicativo:** € 129

Con questo modello, che segue la stessa filosofia della fortunata EAH4770 Formula recensita alcuni mesi or sono, Asus ha deciso di dare una marcia in più alla "piccola delle medie", ovvero all'attuale entry-level della fascia media per AMD. Il dissipatore ricorda infatti i bolidi dei gran premi di Formula 1 il che, però, non deve affatto impressionarci: a dare maggior pregio a questo sistema di raffreddamento non sono certo gli alettoni di plastica che sovrastano la ventola, ma le generose dimensioni della stessa e soprattutto l'ampio blocco metallico posto immediatamente sopra il chip grafico e alle memorie. Per il resto, ritroviamo tutte le caratteristiche di velocità e il livello tecnologico che già abbiamo avuto modo di apprezzare, pur con qualche piccola perplessità, quando abbiamo recensito la reference board di AMD per questa categoria di schede: in overclock si possono fare buone cose, portandola allo stesso livello di prestazioni delle sorelle maggiori Radeon HD5770, ma tenendo le impostazioni di default l'unica vera differenza tra questa EAH5750 e le più vecchie Radeon HD4770 e HD4850 è il supporto delle DirectX 11, oltre alle maggiori prestazioni offerte con le nuove librerie OpenCL 1.0 e DirectCompute 11. Restano invece tagliate fuori dal discorso CUDA, 3D Vision e PhysX, tecnologie tutto sommato appetibilissime che però restano di esclusiva proprietà della concorrente Nvidia. In ogni caso, con questa scheda video si può tranquillamente giocare ogni titolo moderno fino a 1680x1050 pixel, ma con qualche legittimo dubbio sull'effettiva longevità: sottoponendola al test Unigine, per ora l'unico programma a mettere in rilievo le potenzialità aggiuntive delle nuove DirectX, quando si attiva il tessellator le prestazioni calano vistosamente. C'è da ammettere, però, che il livello di dettaglio sale a dismisura!

UNA SCHEDA VIDEO VELOCE, EFFICIENTE, TECNOLOGICAMENTE AVANZATA E ACCESSIBILE A TUTTI

I BENCHMARK

Abbiamo messo la Asus EAH5750 (linee rosse) a confronto con una vecchia Radeon HD4850 (linee gialle) e con una GeForce GTX 260 (linee verdi), che costa più o meno la stessa cifra. Chi è alla ricerca delle sole prestazioni o è interessato a CUDA, può optare per la soluzione Nvidia, chi vuole le novità a un prezzo accessibile, la EAH5750.



8.0

1048

Pagina mancante

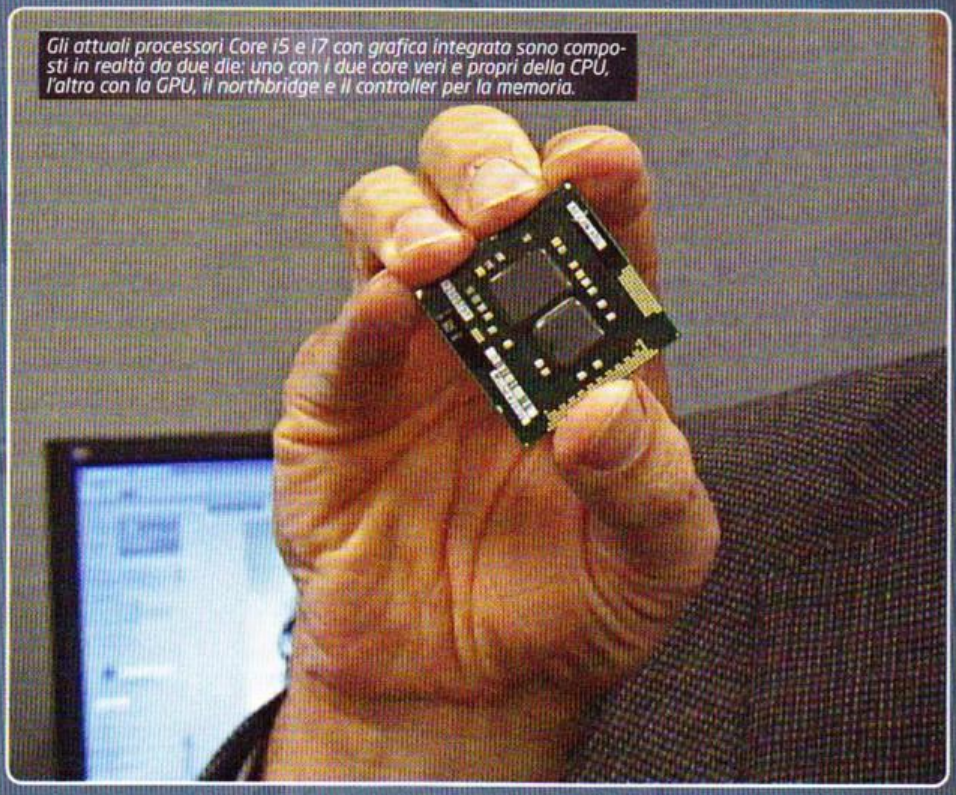
Pagina mancante

A cura di: Paolo Besser paolone@sprea.it

Sempre più componenti esterni entrano nell'unico package del processore centrale. L'era dei system-on-a-chip è decollata? Nì.

DAI, CERCA DI INTEGRARTI!

È inutile nasconderlo, a parte noi videogiocatori amabilmente ancorati ai nostri desktop ultracarrozzati, il mercato dei PC si è avviato verso una comprensibile deriva "ecosostenibile" che, invece di puntare sulla maggiore potenza di calcolo, preferisce dare la precedenza a fattori come i consumi ridotti e le performance per watt, stipando tutto lo stipabile in case di piccole dimensioni. Del resto, è comprensibilissimo: eccezion fatta per i giochi, non è che le moderne applicazioni abbiano bisogno di questa grandissima potenza. Windows 7 si accontenta di un Atom per funzionare come si deve e, se Windows 7 viene percepito troppo pesante, l'utente può sempre tornare a XP con successo. La grafica integrata nelle schede madri – o negli ultimi processori Intel – non sarà mai sufficiente per giocare a Bioshock 2, ma come anche la stessa Intel fa notare nelle sue presentazioni, i veri volumi di vendita tra i giochi per PC si consuma nel settore casual, dove anche la più umile delle GMA integrate può funzionare senza troppi problemi. E Intel, molto pragmaticamente, si accontenta di esserci "dove il mercato tira" e questo è quanto. Insomma, noi hardcore gamer o presunti tali rappresentiamo ormai una minoranza che, evidentemente, deve essersi confusa e aver comprato una scheda video invece di una PlayStation. Fortunatamente, noi sappiamo benissimo che non è vero, e che anche il gioco su PC ha il suo perché.

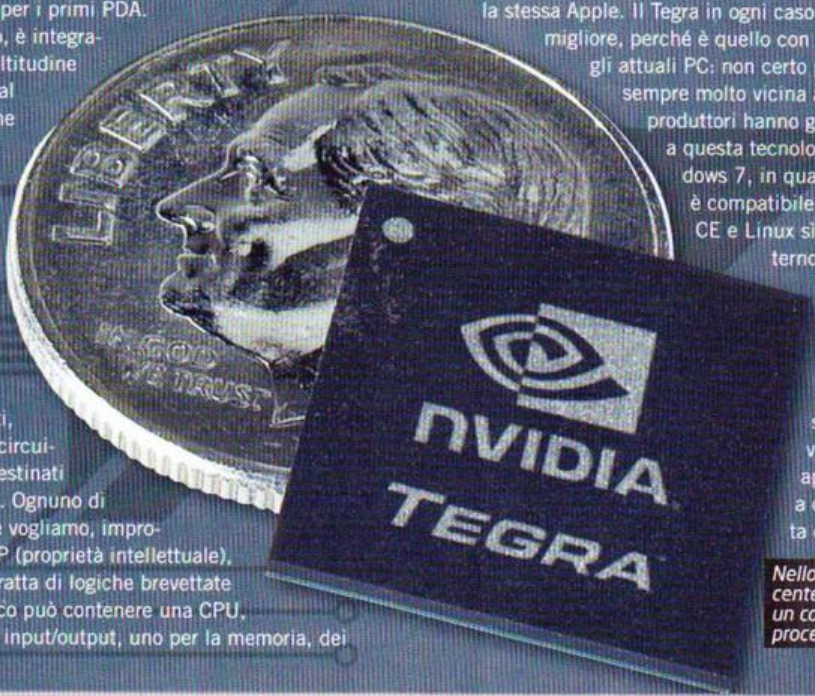


Gli attuali processori Core i5 e i7 con grafica integrata sono composti in realtà da due die: uno con i due core veri e propri della CPU, l'altro con la GPU, il northbridge e il controller per la memoria.

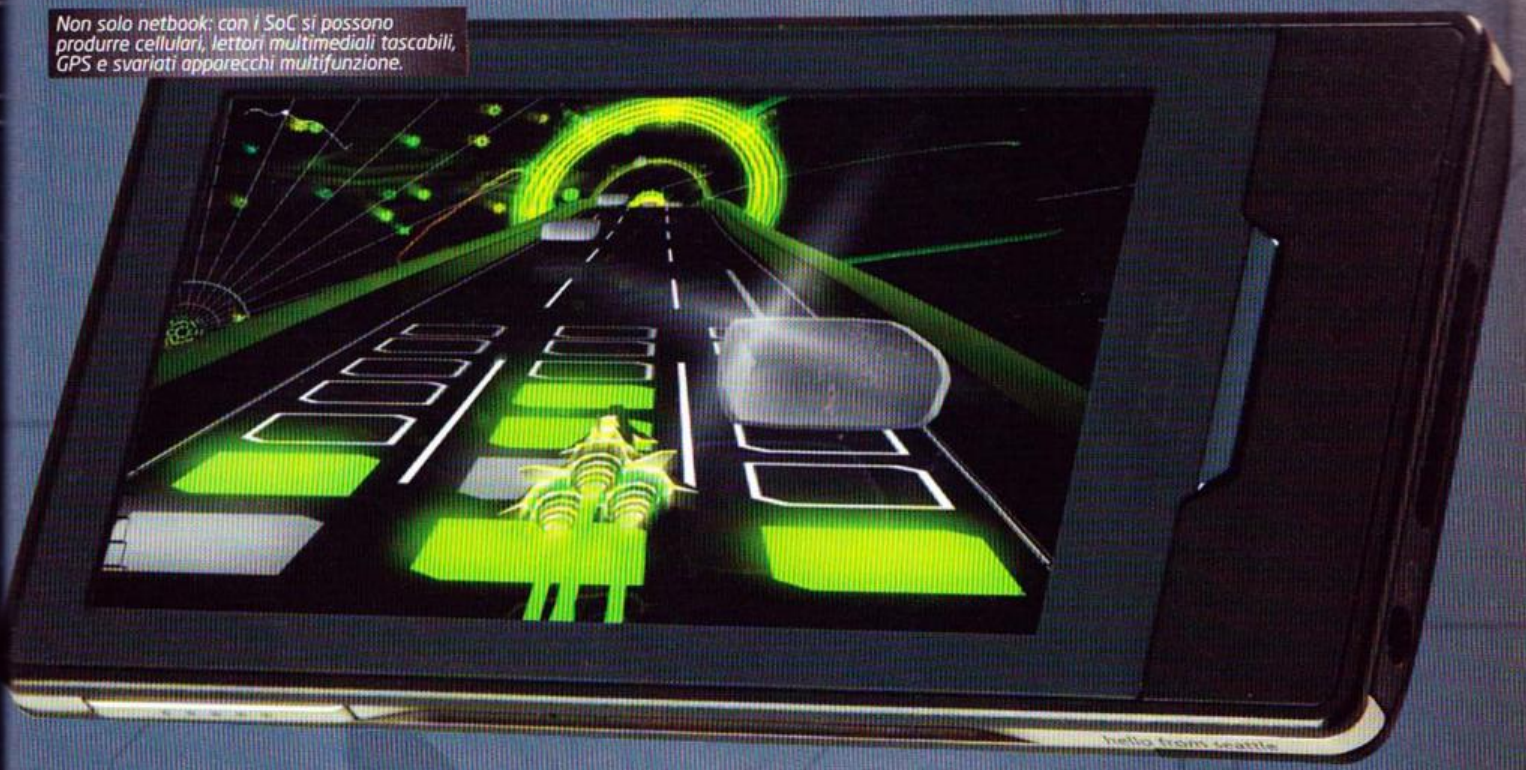
MA INTANTO...

Indubbiamente, però, i computer di piccole dimensioni hanno il loro fascino. Pensare che, al giorno d'oggi, possiamo stipare un intero PC nello stesso spazio occupato da una calcolatrice tascabile degli anni '80 ci pone sicuramente di fronte a un cambio di prospettive. PC fatti e finiti, tra l'altro, con tutta la fuffa necessaria per far funzionare sistemi operativi complessi come Windows o Linux, e non certo semplici kernel ridotti all'osso e con un'interfaccia minimale come accadeva per i primi PDA.

La parola magica, in questo caso, è integrazione. Vale a dire ridurre una moltitudine di componenti a uno soltanto e, al momento, la massima espressione di questa disciplina è rappresentata dai cosiddetti SoC, system on a chip, letteralmente "interi sistemi su singoli processori". La differenza tra un SoC e una comune CPU è lampante: mentre la seconda tradizionalmente si occupa "soltanto" di eseguire tutti i calcoli di tipo generico e di seguire il flusso dell'elaborazione dei dati, un SoC include nella medesima circuiteria (die) anche altri elementi destinati a svolgere i compiti più disparati. Ognuno di questi moduli prende il nome (se vogliamo, improprio) di core, ma è detto anche IP (proprietà intellettuale), per via del fatto che di solito si tratta di logiche brevettate da qualche azienda. Un SoC tipico può contenere una CPU, un controller per le operazioni di input/output, uno per la memoria, dei DSP e, perché no, dispositivi analogici, regolatori di tensione e anche porzioni di memoria. Insomma, processori tuttofare che hanno un indiscutibile vantaggio sulle svariate componenti che albergano nei nostri PC: occupano meno spazio e, se prodotti in grandi volumi, costano anche meno. Nei negozi possiamo già trovare diversi dispositivi basati su queste tecnologie. Il nuovo lettore Zune di Microsoft basato su Tegra, per esempio. Ma anche il tanto chiacchierato e controverso iPad, basato su un SoC sviluppato in parte dalla stessa Apple. Il Tegra in ogni caso costituisce probabilmente l'esempio migliore, perché è quello con il più stretto grado di parentela con gli attuali PC: non certo perché lo produce Nvidia, marca da sempre molto vicina a noi giocatori, ma perché diversi produttori hanno già sviluppato interi netbook intorno a questa tecnologia. Non possono eseguire XP o Windows 7, in quanto il core ARM al loro interno non è compatibile con le istruzioni x86, ma Windows CE e Linux sì. Tegra, fra l'altro, integra al suo interno anche una GPU capace di eseguire operazioni GPGPU, una caratteristica che Adobe ha sfruttato per rendere fruibile Flash - e tutti i filmati basati sul medesimo – anche sui succitati netbook. L'aspetto più spettacolare della faccenda, tuttavia, è che la scheda madre di queste apparecchiature può restringersi fino a occupare lo stesso spazio di una carta di credito.



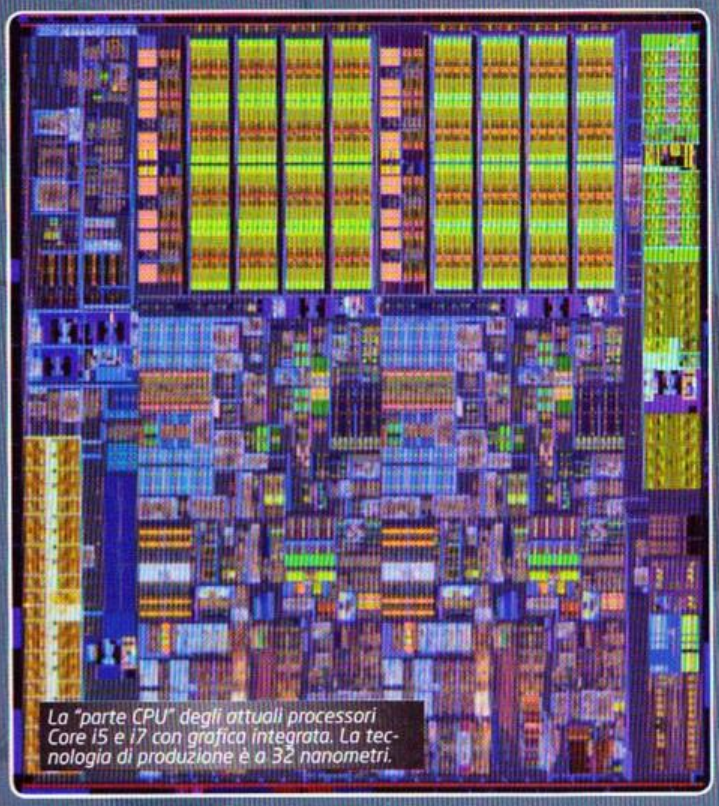
Nello stesso spazio di una moneta da 10 centesimi, il SoC Tegra di Nvidia include un core ARM, controller di I/O vari, GPU, processore video HD e tanto altro ancora.



Non solo netbook: con i SoC si possono produrre cellulari, lettori multimediali tascabili, GPS e svariati apparecchi multifunzione.

PERCHÉ CI INTERESSA

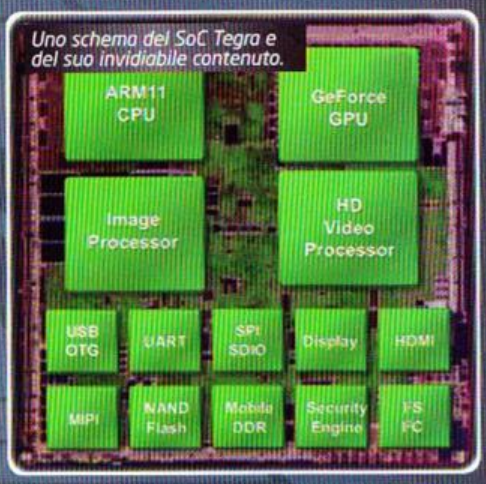
Il mondo dei SoC, che ci piaccia o meno, ci interessa molto da vicino: i nuovi processori di Intel (e anche quelli futuri di AMD) si allontanano sempre di più dai modelli di inizio secolo e assomigliano sempre di più a dei veri e propri SoC. Un Core i5 600, per intenderci, contempla al suo interno elementi che non potrebbero essere più eterogenei: due core da CPU, una GPU, un controller per la memoria e addirittura uno per le operazioni di I/O su bus PCI Express. In altre parole, non è più solo un processore centrale, ma anche una scheda video e un northbridge. Per adesso questi elementi sono suddivisi tra due die differenti, contenuti nello stesso packaging, e interconnessi per mezzo di un veloce bus di comunicazione QPI, ma è scontato che in futuro diventeranno tutti parte di un medesimo die, più o meno ciò che AMD ha in testa di fare da quando, nel 2005, si è comprata Ati. Con la progressiva miniaturizzazione dei transistor, è assolutamente prevedibile che il processore centrale finirà per assimilare anche le funzioni degli attuali southbridge, ovvero la comunicazione con i bus più lenti e con le classiche porte I/O, la generazione dell'audio e il traffico di rete. Come abbiamo detto in precedenza, non sarebbe nemmeno una grande novità, visto che Tegra fa più o meno le stesse cose già oggi. Il SoC su PC li vedremo probabilmente a 2011 inoltrato, anche se già oggi possiamo averne un assaggio tanto sui desktop, grazie ai suddetti Core i3, i5 e i7, quanto sui netbook, visto che nei modelli più recenti basati sulla piattaforma Pineview il vecchio northbridge 945SE è stato integrato direttamente nel processore centrale. La novità più interessante, in questo caso, è che l'integrazione è avvenuta direttamente nel die, e non nel packaging come invece è accaduto sulle piattaforme desktop. AMD, d'altro canto, ha già annunciato Llano, la sua risposta: un processore a 32 nanometri che integrerà, oltre a quattro core x86-64, anche una GPU compatibile con le DirectX 11 e il "solito" controller per la memoria che, del resto, è una tradizione di cui AMD è stata pioniera fin dai primi Athlon64.



La "parte CPU" degli attuali processori Core i5 e i7 con grafica integrata. La tecnologia di produzione è a 32 nanometri.

TUTTO COMPRESO, ALLORA?

Se i SoC sono davvero così entusiasmanti, viene lecito chiedersi se questa sarà davvero la strada che verrà intrapresa in futuro e, soprattutto, perché mai non ci abbiano pensato prima. In realtà, quello dell'integrazione nel processore è un cammino iniziato molti anni fa, quando dispositivi che oggi diamo assolutamente per scontati – come l'unità di calcolo in virgola mobile FPU, o il generatore del clock di sistema – non facevano parte della CPU ma erano collocati a parte sulla scheda madre. Cammino che non è sempre stato facile e che è stato reso possibile primariamente dalla progressiva riduzione delle dimensioni dei transistor, e che anche oggi si scontra con un problema economico non indifferente: progettare un SoC non ha costi banali e, per rientrare nell'investimento, serve una produzione su vastissima scala, tale da rendere solitamente più economica e collaudata la soluzione "multichip". Ma che questo sia il futuro dei computer è assodato. Al massimo, per noi riottosi amanti dell'hardware e delle prestazioni, ci saranno sempre delle schede dedicate con cui ottenere i frame per secondo desiderati.



Uno schema del SoC Tegra e del suo invidiabile contenuto.

Pagina mancante

Pagina mancante

CONSOLEMANIA CORNER

A cura di: ToSo, TMB e Kikko

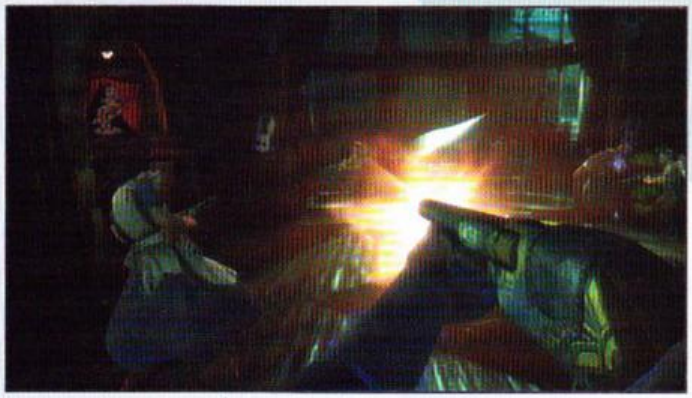
Appuntamento ricco, questo mese, cari appassionati di console. Le vostre piccole macchinette da gioco, che avete in salotto attaccate a un bel TV in HD, sono pronte per divorarsi BioShock 2, Mass Effect 2 e il controverso – ma sempre godibile – Dante's Inferno, frutto della mente di chi aveva dato i natali a Dead Space. E vi pare poco?

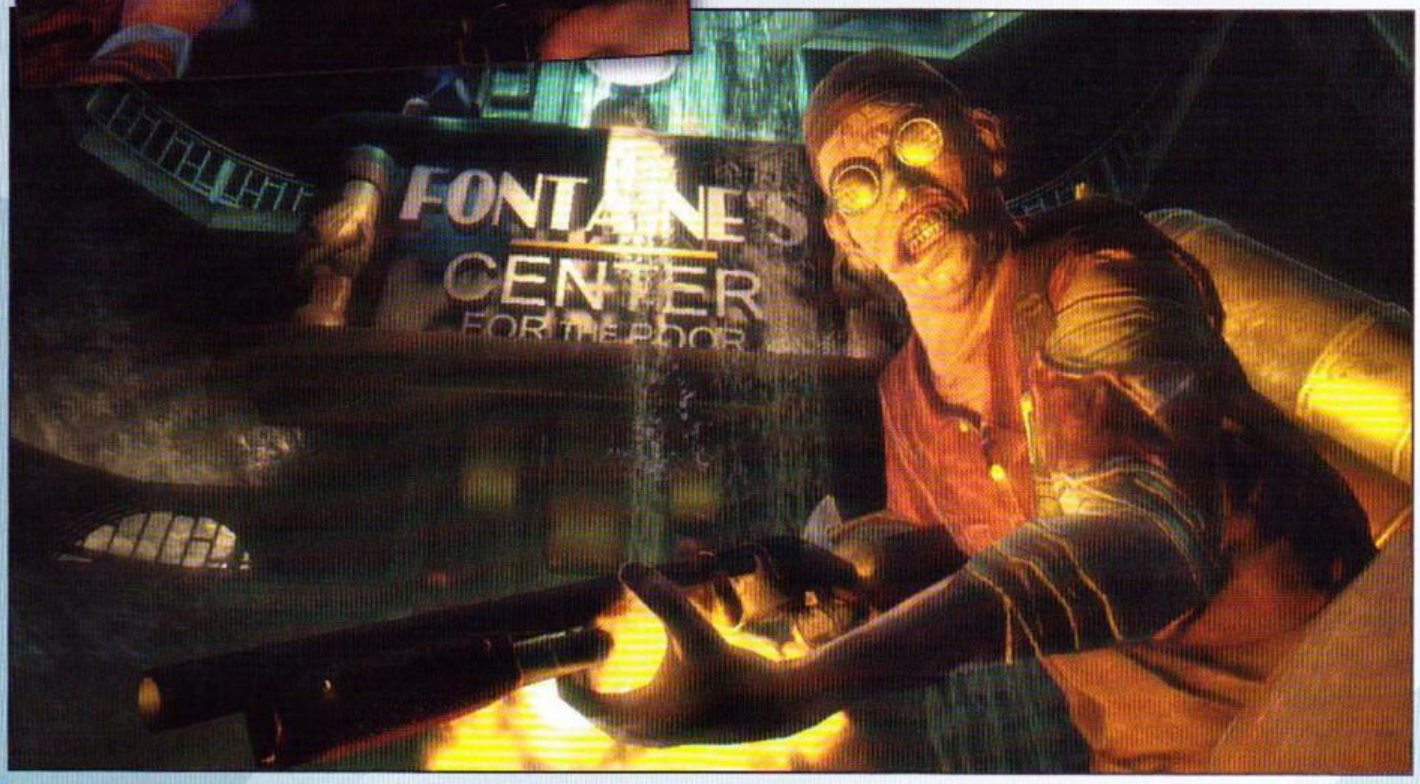
BIOSHOCK 2

GLOBALE **89**

PS3 XBOX 360

Nel numero scorso il buon Elvin ha abbondantemente trattato la versione PC di BioShock 2, affibbiandole un notevole 96. In questa sede, invece, al sottoscritto tocca prendere in analisi le due sorelline per console. Omettendo ogni commento sulla bontà del titolo 2K dal punto di vista del gameplay, quello che posso fare è un'analisi sincera e spassionata della componente tecnica. Le incarnazioni per Xbox 360 e PlayStation 3 sono sicuramente inferiori sotto il profilo qualitativo se paragonate a quella per PC. Nelle veloci rotazioni della telecamera, ad esempio, si nota un marcato effetto di tearing che su PC, quando presente, può essere eliminato attivando una semplice opzione: questo a scapito di potenza di calcolo della GPU ma senza che ci siano evidenti cali nelle prestazioni, a meno di non trovarsi tra le mani un sistema al pelo con i requisiti. Allo stesso modo, anche se nell'insieme l'impatto visivo di BioShock è di sicuro effetto anche su console, le texture che ricoprono i poligoni perdono un po' di definizione. Da vicino, soprattutto, hanno quell'aspetto "slavato" che nel 2010 non è più perdonabile anche su hardware non di primo pelo come quelli di Xbox 360 e PlayStation 3. È proprio quest'ultima la console che fa più fatica a stare dietro all'Unreal Engine 2.5, mostrando di tanto in tanto qualche calo di troppo nel frame rate, seppur non in maniera così evidente da pregiudicarne la giocabilità. Allo stesso modo, il joypad di Xbox 360 si è rivelato un ottimo compagno di viaggio, mentre il DualShock 3 purtroppo non riesce a uscire dall'empasse cronica con sparatutto e giochi di guida. Il motivo, manco a dirlo, è la progettazione errata dei mushroom analogici e dei trigger posteriori che, a causa della loro forma convessa anziché concava, non garantiscono un buon appoggio ai polpastrelli. Fortunatamente non siamo di fronte a un titolo estremamente frenetico come può esserlo un Unreal Tournament a caso, il che significa che tale difetto congenito del joypad di Sony inficia solo parzialmente l'ergonomia dei movimenti del nostro Big Daddy. È evidente, comunque, come le magagne tecniche che ho sottolineato finora vadano a intaccare solo di traverso la qualità di un gioco che resta godibilissimo e che è assurto fin da subito a degno successore di tanto progenitore. Al prossimo giro, però, mi aspetto che 2K prenda in seria considerazione l'ipotesi di passare a un engine più recente e che, magari, consenta interazioni fisiche con l'acqua che abita copiosa gli ambienti di Rapture. **Kikko**





DANTE'S INFERNO

GLOBALE 83

PS3 XBOX 360

"Clone di God of War, inutile dopo Bayonetta, né carne né pesce (la mia angoscia non decresce)". Se ne sono dette di tutti i colori sul primo action game di Visceral Games (quelli di Dead Space) e forse in troppi si sono avvicinati a questa trasposizione "affetta-tutto" dell'italica Divina Commedia in maniera fin troppo snob. Non è che la discesa negli inferi di Dante sia un'opera videoludica immancabile, diciamocelo, ma nemmeno quell'insipido giochino su cui qualcuno continua a sputare sentenze. Dante's Inferno è onesto nella sua violenza, anche visiva, perché non ci sono proprio andati per il sottile i grafici, abbondando di dettagli disturbanti, seni roboanti e demoni defecanti. L'Inferno descritto con tanta dovizia dal Sommo Poeta è tutto qui però, nulla è stato trascurato, come è giusto che sia. Gloria poi a quei benedetti 60 fps che non si schiodano di mezzo frame, una vera manna se pensiamo a quanto arrancava Bayonetta su PS3. Sì, lo so, altra classe quella, però insomma non lo buttiamo via il cavaliere crociato con la sua croce cucita sul petto. Anche se lo si conclude presto, anche se alla fine ha solo un'arma, anche se le mosse non sono certo tantissime. Però l'atmosfera sulfurea, quel potere di assolvere o condannare, quella voglia di vedere cosa ci sarà in quell'altro girone, dove sai che finirai un giorno... ecco, quello funziona proprio bene. Insomma, magari sarà solo una pillolina nell'attesa di God of War 3 (cosa che ai possessori di 360 non tocca in ogni caso), ma non buttiamolo via, sarebbe un peccato... un vero peccato. **TMB**

MASS EFFECT 2

GLOBALE 94

XBOX 360

Descrivere Mass Effect 2, cercare di incasellarlo in qualche definizione, è veramente un compito rischioso. Perché non è proprio un RPG, nonostante ci siano dei punti da spendere in varie abilità, e non è sufficientemente immediato come un vero action game dovrebbe essere per fregiarsi di questo titolo, benché l'anima da shooter cerchi di emergere prepotentemente nella stragrande maggioranza delle situazioni.
In Mass Effect 2 il Comandante Shepard esplora un universo credibile, caratterizzato da razze che cercano di convivere con tutti i loro limiti, i loro problemi. Poco importa se si spara tanto o se ci sono le coperture alla Gears of War, perché tutto passa in secondo piano quando il modo di raccontare una storia, forse un filo scontata per la verità, è questo. Le vicende della Normandy e del suo equipaggio vivono grazie a dialoghi spesso molto ispirati, a personaggi forti, ben caratterizzati e a uno schema di gioco che non annoia mai. La software house americana, infatti, ha avuto il coraggio di togliere le parti "zoppe" del primo Mass Effect per sostituirle con qualcosa di più appassionante, eliminando il Mako, l'insipido mezzo con cui muoversi su pianeti tutti uguali, e con lui tutte le missioni "fotocopia". In cambio, ci hanno dato delle trame secondarie, utili a guadagnare la lealtà dei membri della nostra squadra, sfiziose, ben congeniate, che funzionano.
Avvincente, lungo da portare a termine, Mass Effect 2 è un titolo che ci sentiamo di consigliare a tutti i possessori di Xbox. L'unica nota stonata, al momento, è rappresentata dal doppiaggio, non sempre all'altezza della situazione. Tutto il resto, però, è davvero tanta roba. **ToSo**

Pagina mancante

Pagina mancante

TIME MACHINE RELOADED

A cura di Danilo Dellafrana (danilo.dellafrana@gmail.com

Un viaggio a ritroso nella storia dei videogiochi attraverso gli occhi dei protagonisti che hanno segnato un'epoca.

WARREN SPECTOR – ATTRAVERSO LO SPECCHIO

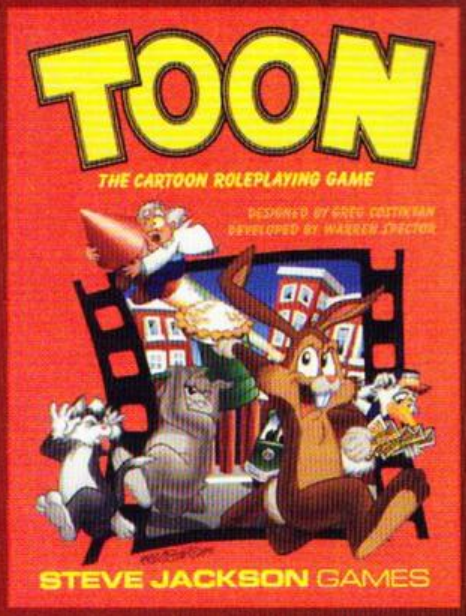
Se dovessi stilare una personale classifica dei 10 migliori videogiochi di sempre, sicuramente nelle prime cinque posizioni troverebbero spazio capolavori quali Deus Ex e Ultima Underworld. È quindi naturale che questo primo capitolo della "fenice" Time Machine – Reloaded sia dedicato al poliedrico Warren Spector, game designer nato nell'Ottobre del 1955 e giunto nell'Olimpo dei migliori in seguito a un iter professionale probabilmente irripetibile.

Ancora prima dei videogiochi però, Spector si dedicò al cinema, investendo le sue energie per diventare critico cinematografico studiando con successo presso l'università dell'Illinois per poi spostarsi ad Austin, dove insegnò corsi di film e televisione presso l'università del Texas mentre completava i suoi studi fino al 1983, un anno che avrebbe segnato drasticamente il suo cammino. Il fato volle che l'università assegnasse a un altro studente le classi affidate a Spector, lasciandolo pericolosamente al verde. Fortunatamente Chris Frink, un vecchio compagno di college con cui condivideva la passione per gli strategici della Avalon Hill, lo contattò offrendo un posto come co-editor alla Steve Jackson Games, una compagnia che in quegli anni era sinonimo di gioco di ruolo e board game, e che contendeva il mercato a TSR, la casa di Dungeon & Dragons. Non a caso Spector lavorò per entrambe le compagnie e, nel giro di qualche anno, si trovò a seguire progetti di prim'ordine come il succitato D&D e il celebre G.U.R.P.S., un sistema di gioco di ruolo universale, su cui Fallout era ufficialmente basato prima del decorrere della licenza. Verso la fine degli anni '80, tuttavia, Spector cominciava a lamentare una mancanza cronica di idee e forza creativa nel panorama dei giochi cartacei: non è un caso che l'avvento di Magic the Gathering scosse il mercato come un uragano e fece fagocitare il gigante TSR dalla sconosciuta Wizards of the Coast, creatrice del gioco di carte collezionabili. Il nostro era quindi pronto a fare il passo successivo, da buon appassionato di videogiochi, e l'occasione d'oro si presentò con le fattezze di Denis Loubet, ex artista alla Steve Jackson Games. Steve informò Spector che in Origin stavano cercando un produttore associato: Warren si fece avanti ed entrò nel mondi dei videogiochi dall'ingresso principale, direttamente sul tappeto rosso. Per essere più chiari, in quegli anni i compatibili IBM, diffusissimi in America, stavano attraversando una fase di mutazione grazie alla repentina diffusione di schede audio e, sopratutto, della scheda grafica VGA. Questo portò importanti compagnie quali Lucasfilm Games, Microprose e la stessa Origin a investire su queste macchine, da una parte dotate di una enorme base istallata, dall'altra nettamente superiori alle consorelle a 8 e 16 bit. I PC divennero rapidamente IL sistema da possedere per poter godere di titoli di alto livello, sia dal lato tecnico, sia per quanto riguarda la profondità dello schema di gioco: non a caso la stragrande maggioranza della produzione a stelle e strisce dell'epoca era focalizzata su simulazioni, strategici, avventure grafiche e giochi di ruolo. Spector si trovò quindi al soldo di un colosso come Origin con la possibilità di imparare da game designer importantissimi come il leggendario Richard "Lord British" Garriott. Con lui lavorò su Ultima VI (1990), uno dei più importanti capitoli della saga dell'Avatar. Il gioco è ricordato, oltre che per le tematiche sociali, anche per essere stato lo spartiacque tra i vecchi Ultima, ovvero GdR dall'aspetto più che altro funzionale in virtù delle scarse capacità dei vecchi PC, e il rinascimento della serie, dove le nuove potenzialità dei compatibili IBM trasformarono drasticamente aspetto e struttura del gioco. Britannia era divenuta stupenda da vedere e tutti gli oggetti potevano essere esaminati, presi e utilizzati: Spector ebbe l'onore di partecipare alla stesura di un titolo seminale che cambiò per sempre il modo di concepire i giochi di ruolo, buttando le fondamenta per il futuro del genere: non a caso la mole di dati fece sì che Ultima VI fosse l'ultimo episodio a essere convertito per altre macchine (C64 e Amiga), con risultati comunque trascurabili. Spector lavorò inoltre sui due Worlds of Ultima, spin-off della serie principale che condividevano il familiare motore di Ultima VI, e sullo spettacolare Wing Commander (1990) e relativi seguiti/data disk, sotto la guida del grande Chris Roberts.Il gioco univa una narrazione convincente a spettacolari scene

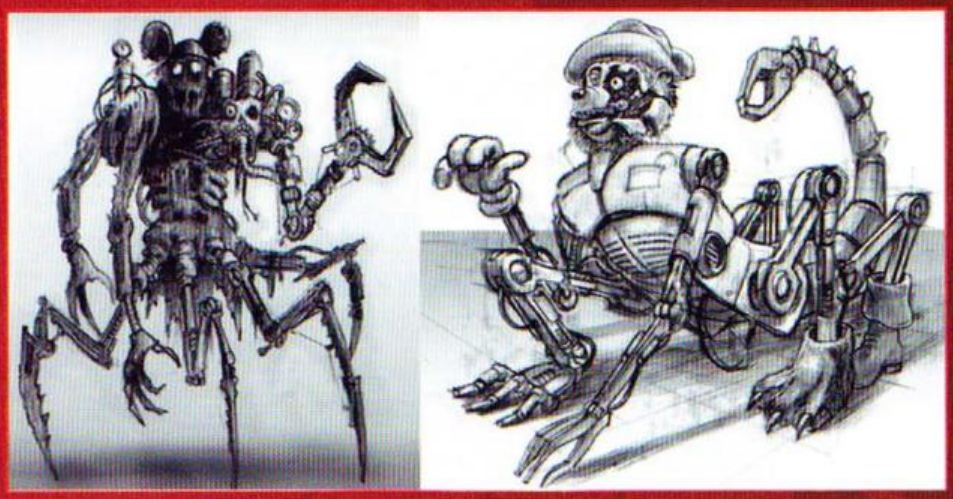
◄ *Ultima 6 ha dato il via a una nuova generazione di RPG.*

► *Ultima Underworld, assieme a System Shock, è stato il titolo che ha segnato maggiormente la carriera di Spector.*

dal taglio cinematografico e a sequenze di combattimento spaziale che offrivano il giusto compromesso tra simulazione ed esperienza arcade: uno dei primi, riusciti esperimenti di film interattivo. Nonostante simili guru, fu Dough Church della Blue Sky Production la persona che lo influenzò maggiormente, lavorando con lui sui due Ultima Underworld e System Shock. Church era responsabile nonché capo programmatore di tali pietre miliari e Warren Spector ricorda la collaborazione con lui come il punto più alto della sua carriera in Origin: abbandonando il movimento "a caselle" che aveva contraddistinto prima di allora tutti i dungeon crawler, da Akalabeth a Dungeon Master, Ultima Underworld (1992) abbinava per la prima volta un ambiente 3D estremamente convincente e completamente esplorabile al rodato universo di Ultima in quello che è senza dubbio uno dei videogiochi più influenti della storia. System Shock (1994) alzava il tiro, immergendo il giocatore nel miglior titolo cyberpunk dai tempi dell'adattamento di Neuromancer, prendendo ispirazione dallo stesso William Gibson per la rappresentazione del cyberspazio che il giocatore può esplorare collegando la propria interfaccia neurale in appositi terminali. Furono titoli irripetibili per Origin, che nonostante il successo di critica non era interessata ad approfondire: Warren Spector però aveva trovato la sua ispirazione e il suo contributo fu particolarmente apprezzato da Paul Neurath, fondatore di Blue Sky Production (in seguito Looking Glass), che lo volle nella sua squadra. Lavorò su Thief, stealth game in prima persona ambientato in un medioevo steampunk dove luci e rumori erano parte integrante del gameplay, ma il suo apporto al progetto fu piuttosto limitato. L'altro progetto, un gioco online dal nome Junction Point, purtroppo non vide mai la luce. Il passo successivo fu persuadere i Looking Glass, con sede a Boston, ad aprire un distaccamento ad Austin: il risultato fu il proverbiale passo più lungo della gamba, con il nuovo studio chiuso in breve tempo e un talentuoso team allo sbaraglio o quasi. Lo zoccolo duro rimase compatto quando Spector ricevette la proposta di John Romero di entrare a far parte della Ion Storm, nel 1997. Sotto questa nuova etichetta, nel 2000 fece uscire Deus Ex, un thriller cyberpunk in prima persona contraddistinto dai numerosi approcci con cui il giocatore poteva affrontare le fasi di gioco. Unione perfetta tra sparatutto in prima persona e gioco di ruolo, Deus Ex è il tributo definitivo di Spector a Ultima Underworld e System Shock e vede l'agente antiterrorista geneticamente potenziato Jc Denton coinvolto in una megacospirazione che rischia di stravolgere l'ordine mondiale nella New York del 2052. Una trama potente e una enorme libertà d'azione resero il gioco un classico istantaneo, nonostante il motore fosse piuttosto pesante per l'epoca, tanto che la rivista PC Zone lo definì "il miglior gioco per PC di tutti i tempi" nel 2007. Il fallimento di Looking Glass e l'acquisizione dei diritti di Thief da parte di Eidos (proprietaria di Ion Storm) fecero sì che Spector si trovasse al timone di Thief: Deadly Shadows (2004), il primo capitolo sviluppato contemporaneamente anche per una console, ovvero Xbox di Microsoft. Un buon gioco nonostante alcune limitazioni come le aree esplorabili ridotte, dovute al bisogno di venire incontro alle limitazioni della versione console, fecero storcere il naso ai fan di vecchia data. Nel 2004, Spector lascia la Ion Storm per perseguire progetti personali: il suo prossimo gioco in uscita sarà Epic Mickey, per Wii (tralasciando un misterioso progetto basato sul Source engine di Valve). Per i fan della produzione originale Disney, Spector ha in serbo un reboot del personaggio di Topolino in linea con il suo carattere dispettoso e monello degli anni '20. I primi artwork circolati per la rete mostrano personaggi e luoghi della tradizione Disneyana terribilmente distorti e minacciosi: qualunque sarà l'esito, sicuramente la creatività di Warren Spector pare più in forma che mai.



▲ *Come testimonia questa copertina, all'inizio della sua carriera Warren Spector lavorò anche sullo spassoso Toon, il gioco di ruolo dei cartoni animati.*



▲ *Un po' come le Twisted Fairytales di Mc Farlane, gli artwork di Epic Mickey presentano personaggi familiari reinterpretati in un incubo steampunk.*

◄ *Per un fan di cinema come Spector, lavorare su Wing Commander deve essere stata un'esperienza particolarmente appagante.*

► *Deus Ex ebbe un seguito piuttosto deludente per via di significative semplificazioni allo schema di gioco.*

PRENTAL ADVISORY
No, le lenti a contatti non esistono!

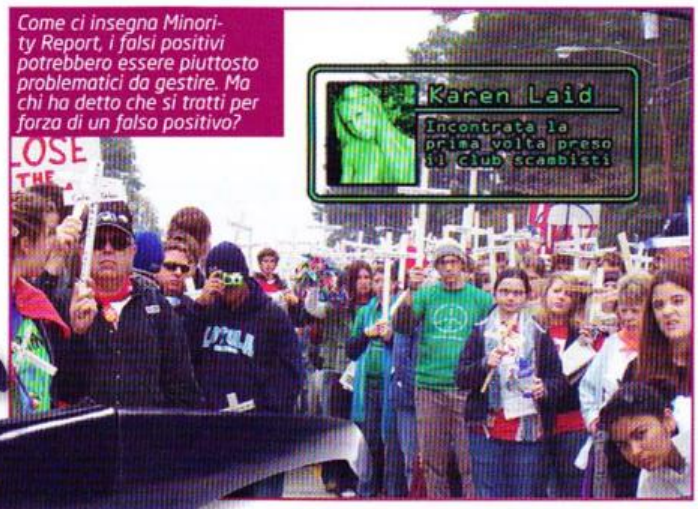
L'ANGOLO DELL'INVENTORE

a cura di Angelico Medaglia <amedaglia@bovabyte.com>

Il mondo del lavoro, cari i miei quattro o cinque lettori, è cambiato notevolmente. Il passaggio epocale dal proletariato operaio a quello del terziario prima, e dal proletariato del terziario a quello disoccupato poi, ha fatto sì che ognuno di noi si crei, con il passare del tempo, una fitta rete di parentele, amicizie e semplici conoscenze che i marketari di oggi chiamano semplicemente "contatti". Il livello della nostra ramificazione sociale si calcola proprio in base al numero di contatti a disposizione, zelantemente equidistribuiti fra la rubrica del cellulare, quella del client di posta elettronica e quella di almeno due o tre programmi di instant messaging, perché sicuramente sarà capitato a tutti di lavorare per diverse aziende che, manco a dirlo, usano programmi differenti per comunicare. Differenti anche da quello che usiamo noi a casa, ovviamente. Ma nell'epoca di Internet si assiste anche a una progressiva rarefazione dei rapporti sociali: si ha a che fare con più persone, è vero, ma le si frequenta meno di prima. Raramente si associa un volto a tutti i nomi che popolano le nostre rubriche e, quando succede, spesso è solo per occasioni una tantum. Il problema di tutto questo, per chi non ha una memoria fotografica e non è gran che fisionomista, è riconoscere queste persone quando le si incontra per caso una seconda, terza o quarta volta a distanza di mesi (o di anni). Ma ancora una volta io, il sagace inventore di BovaByte, ho una soluzione che, costi di produzione a parte, tornerà certamente utile a chiunque: dal tutore dell'ordine, che potrà riconoscere all'istante qualsiasi criminale profilato in un database, al semplice Signor Rossi che, in questo modo, non farà la solita figura barbina di fronte a un "perfetto sconosciuto" che, invece, gli chiede come va, come sta sua moglie, come stanno i figli e magari altri dodici amici comuni.
Ho infatti inventato le...

LENTI A CONTATTI

Come suggerisce il nome, le "lenti a contatti" differiscono dalle più minuscole sorelle a contatto per il fatto che... beh... gestiscono i contatti. Il sistema funziona per mezzo di una webcam, di una veloce connessione 3G, wi-fi o bluetooth, e di un server centrale installato sul proprio computer di casa o su un nodo di Internet. Con un po' di fantasia potremmo anche usare Facebook, Twitter o altri social network, con tutte le foto in essi contenute. La webcam riprende costantemente il panorama circostante e, ogni tre secondi, ne invia una scansione completa al server centrale. Questi, per mezzo di un potente software di riconoscimento facciale, individua tutte le persone presenti sulla scena e le confronta con un database di contatti che avremo memorizzato precedentemente: in caso trovi un'occorrenza, invia alle lenti degli occhiali – rivestite da uno schermo OLED trasparente – la fotografia della persona già conosciuta, accompagnandola con nome, cognome e una brevissima nota informativa. Breve, ovviamente, perché nell'arco di tempo richiesto tra un



Come ci insegna Minority Report, i falsi positivi potrebbero essere piuttosto problematici da gestire. Ma chi ha detto che si tratti per forza di un falso positivo?

Siamo molto lontani dal luogo del primo incontro, ma nulla sfugge alle lenti a contatti! La persona schedata salterà fuori immediatamente...

saluto e l'aspettativa di essere riconosciuti, il sistema deve aver già fornito una risposta che l'utente abbia avuto modo di leggere. Il software, ovviamente, va affinato in modo che non sorgano imbarazzanti falsi positivi e che, nel contempo, sia facile avere accesso sulle informazioni contenute: non è bello salutare come un vecchio compare di "allegre scampagnate notturne" il prete che ci ha sposati, per esempio, e allo stesso tempo è necessario che la privacy sia sempre garantita, impedendo a un'altra persona di accedere al nostro portafoglio di conoscenze. Allo scopo, la procedura di login verso il server centrale verrà eseguita esclusivamente dalle lenti, dopo aver effettuato una scansione dell'iride del portatore: in questo modo, se vostra moglie vi ruberà gli occhiali e incrocerà una ex non avrà la sgradita sorpresa di leggere note come "Notte di fuoco dopo l'addio al celibato". Sarebbe quanto meno imbarazzante, oltre che potenzialmente lesivo per la vita matrimoniale. Per inserire immediatamente una nuova entry sarà sempre possibile usare la webcam contenuta negli occhiali: abbiamo appena stretto la mano a un nuovo cliente, o a una persona che ci ha presentato un nostro amico? Nessun problema, una veloce toccatina alla stanghetta e via, il nuovo profilo verrà immediatamente spedito al server, comprensivo di un breve filmato AVI con la registrazione del momento delle presentazioni. Alla prima occasione, sarà lo stesso server a chiederci di inserire manualmente nome, cognome e nota informativa. Da quel momento in poi, la persona in questione sarà irrimediabilmente schedata nel nostro computer. Che ne dite, non è geniale? Secondo me lo è, ma a quanto mi ha detto un amico avvocato, questa mia geniale e utilissima invenzione violerebbe più o meno tutte le leggi in materia di protezione della privacy e, per tanto, non può essere commercializzata. Ancora una volta, leggi scritte da vecchi bacucchi che non capiscono le moderne tecnologie, impedendo a noi tutti di godere di una comodità in più. Abroghiamole!

Le lenti a contatti permettono di riconoscere anche una persona nascosta dietro le altre!

EUFORIA PARADOSSA

A cura di: Massimo "NKZ" Nichini euforiaparadossa@sprea.it

E il naufragar m'è dolce in questo bar...

Questo mese il vostro Nikazzi preferito è piuttosto amareggiato, ma roba da far sembrare l'aranciata amara un sorbetto alla fragola. Non starò qui a spiegarvi il perché e il percome (per il perquando, beh fate conto che lo scostamento temporale è sempre quello, circa un mese e poco più)... rimane il fatto che 'un se ne può più, come direbbero i miei amici fiorentini. Per cui eccovi un episodio dell'Euforia Paradossa più euforico che mai. Ci sentiamo il mese prossimo, sempre che l'umore torni perlomeno nella fascia di "attacco acidi". Ah, il mese prossimo torna sicuro il Topaquiz: siete avvisati per tempo...

LO SHOCK DI BOMBERMAN

Big Daddy è tornato e Bioshock pure. Ma insieme ai celebri marchi e personaggi di casa 2K c'è un altro ritorno, ben più mascherato e subdolo. Quello di Bomberman! Come altro potremmo spiegare quello che un attento videogiocatore ha scoperto nell'immagine che troneggia sulla confezione di Bioshock 2? Guardate con i vostri occhi e ditemi che quello non è il personaggio della celebre saga di arcade bidimensionali tanto in voga nei lontani anni '90...

ESISTONO PAD E PAD...

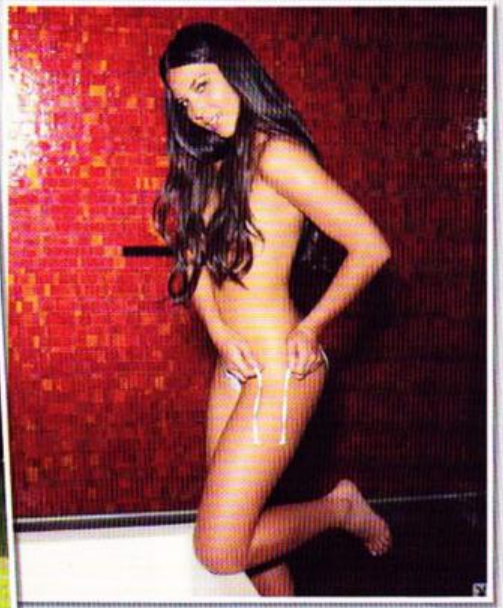
Che a noi smanettoni piaccia giocare è cosa risaputa. Che qualcuno tenda un po' a esagerare, anche. Ma le due immagini che riportiamo qua sono eclatanti, perché riassumono meglio di mille mila parole gli estremi della nostra passione. Cominciamo dalla prima. Grande magazzino americano, interno, pomeriggio. Un uomo, o meglio un ragazzo cresciuto in ogni senso (età, statura e circonferenza, tutto oltre la media), vede una console portatile e decide di fare una partita di prova. E probabilmente decide anche di fustigarsi per la sua insana passione. Passiamo alla seconda immagine. Casa di amici, interno, notte. Un uomo vede la maglietta di una procace ragazza. E decide di fare una partita di prova anche lui. Personalmente dovessi votare il migliore tra i due non guarderei al punteggio o agli achievement, ma ognuno è libero di pensarla come vuole...

EPPURE ERA LÌ...

Questa foto, oltre a farmi sorridere parecchio, ha avuto il pregio di palesarsi nella mia casella postale all'indomani di una puntata di Fringe dalla tematica molto simile. Per cui, un po' per la passione per il nuovo lavoro di JJ Abrams e amici, un po' perché comunque di suo l'immagine è decisamente paradossa, eccovela qui riportata. Trattasi di un buontempone che ha deciso di sottolineare la scomparsa (o abbattimento, o translitterazione dimensionale) di un palazzo con un bel 404 Not Found. Sarà stato un edificio che conteneva un sexy shop?

VOGLIA DI CALDO, TOPOMODELLA STYLE

Per concludere questo appuntamento mensile ecco a voi un paio di roditrici in posa, che fanno sempre bene al morale e a tutti gli organi a esso collegati. Come da tradizione Baudesca scelgo per voi una mora e una bionda, accomunate solo dall'evidente gradevolezza del fisico, dalla posa inequivocabilmente gaudente e dall'espressione senza mezzi termini piuttosto suina. Inoltre, mi ricordano entrambe, chissà perché, l'estate e il mare..



Pagina mancante

Pagina mancante

Pagina mancante

MOBILE ZONE

A cura di: Tobia Bearzotti tobix@sprea.it

Grandi classici arrivano su cellulare... sceglierete la sottile ironia del dott. Venkman e degli altri acchiappa fantasmi, o la mascella quadrata dell'intramontabile Dirk?

Ghostbusters Acchiappafantasmi

Piattaforma: Java / Symbian
Sviluppatori: Glu Mobile
Sito Internet: www.glu.com

Il videogioco che ha sancito il "ritorno" del marchio "Ghostbusters", dopo oltre vent'anni passati dai primi due film, è stato accompagnato da un abbondante battage pubblicitario che ha sottolineato la "paternità" del progetto video ludico a opera degli originali autori. La versione per cellulare, oltre a presentare gli immancabili "quattro" acchiappa fantasmi originali, offre un gameplay di molto semplificato, adatto anche a telefonini con prestazioni limitate. Nelle cinque ambientazioni disponibili (Bronx, Manhattan, Queens, Brooklyn, Staten Island) dovremo catturare 10 fantasmi, ognuno dei quali sarà sempre più difficile da "risucchiare". I comandi saranno limitati all'attivazione dei raggi protonici dei quattro eroi che, alternativamente, dovranno "costringere" l'entità ectoplasmatica all'interno della trappola. Si tratta, in parole povere, di uno schema da puzzle game con un pizzico di "movimento" in più, ma che richiederà sostanzialmente una buona dose di ragionamento e tempismo, soprattutto ai livelli più avanzati. Piacevole la grafica colorata e dettagliata, come il motivetto originale del film.

83

Glyder 2

Piattaforma: iPhone
Sviluppatori: Glu Mobile
Sito Internet: www.glu.com

Potremmo definire Glyder come un "casual flying game", un gioco cioè che ci permette, sostanzialmente, di volare in lungo e in largo nei mondi proposti in modo del tutto libero. Anche il primo capitolo ci metteva nei panni della giovane Eryn che, caduta in un vortice dimensionale, deve ritrovare la strada di casa ripercorrendo queste dimensioni alternative. Rispetto ad allora, però, ci ritroviamo ben sei mondi completamente nuovi, per una superficie quattro volte superiore all'originale. Seppur il gameplay sia basato, per l'appunto, sul volo "libero" alla ricerca dei vari bonus, troveremo sparsi 18 mini-game da completare per sbloccare vari bonus e avanzare nel gioco. A parole Glyder può sembrare un titolo un po' inconcludente, ma indubbiamente il livello tecnico e grafico lascia a bocca aperta. La grafica è dettagliata, fluida, e i mondi completamente tridimensionali mostrano altresì un buon livello di modellazione. Piacevole anche la colonna sonora, complementare all'atmosfera e all'ambientazione. Glyder 2 è un titolo molto valido, mostra chiaramente le possibilità 3D dell'iPhone e, se avete amato Pilotwings su Nintendo64, non dovreste lasciarvelo scappare. Per tutti gli altri vale assolutamente la pena darci un'occhiata.

87

Dragon's Lair

Piattaforma: iPhone
Sviluppatori: Electronic Arts
Sito Internet: www.eamobile.com

Eccoci di fronte a un titolo che, periodicamente, fa capolino per ogni nuovo formato del mercato. L'abbiamo trovato originariamente su Laser Disc, poi su 3DO e molteplici console, su PC CD-ROM e PC DVD, e ora arriva su iPhone. Ovviamente si adatta perfettamente alla modalità di controllo dello smartphone Apple, dato che, come nell'originale, l'interazione con il cartone animato avverrà unicamente tramite lo sfioramento dello schermo nella direzione specificata dal gioco, entro il tempo previsto. Il nostro eroe Dirk dovrà salvare la pulzella, sconfiggere il drago e trovare il tesoro. La grafica, estremamente fedele all'originale, ha solo visto un forzato adattamento delle scene animate per evitare l'occupazione di uno spazio esagerato sul vostro iPhone. Per il resto, i personaggi sono identici agli originali, come gli enigmi e i vari momenti di azione. Non è un titolo particolarmente longevo, se utilizzeremo le vite infinite, ma risulta comunque estremamente piacevole. Peccato per l'audio originale inglese solo sottotitolato in italiano, ma per gli amanti dell'originale questo sarà sicuramente un punto a favore.

86

TALENT ZONE

Gianluca Masina (gmasina@gameprog.it)

Nel corso della quarta edizione di "Cross-Media" presso la Casa del Cinema di Roma, i relatori hanno fornito spunti molto interessanti, tra i quali il coinvolgimento degli utenti anche attraverso i videogame.

SPEDITECI I VOSTRI LAVORI!
gmasina@gameprog.it

TALENT SCOUT — Cross-media #4

I personaggi nascono sui fumetti o al cinema e si evolvono su altri canali come il videogame. Si pensi per esempio ai vari Batman e Spiderman, personaggi nati sul fumetto. ma che con il tempo sono approdati anche sul grande schermo e in versione videogioco. Secondo **Max Giovagnoli**, cross-media producer, scrittore, direttore editoriale del network tv "Romanimata" e direttore artistico di "Cross-media #4", il mercato offre in automatico la contaminazione dei media: "Chi sottovaluta la potenza delle sinfonie cross mediali perde inevitabilmente un'ottima occasione di business". Quando si parla di contaminazione dei media si intendono tutti i canali di comunicazione, tra i quali i videogame. Negli anni si è assistito al successo di icone videoludiche come Super Mario e Lara Croft, che sono poi approdate al cinema. "Il personaggio e la storia sono universi immaginativi che permettono esperienze di consumo diverse, capaci di capovolgere e intrecciare i rapporti esistenti tra cinema e videogame, e oggi anche tra videogiochi e libri, fumetti e mobile, fantasia, realtà e realtà aumentata", prosegue Giovagnoli. Si evolve anche il modo di pubblicizzare il prodotto in uscita sul mercato, tenendo conto anche del fenomeno Internet (YouTube e Facebook su tutti). Insomma, quello dell'entertainment è uno scenario complesso. **Paolo Giacomello**, CEO della padovana Idoru, ritiene che la promozione di un titolo dipenda dal tipo di prodotto e ovviamente dal budget a disposizione. In generale più si comunica, più si vende. "I nostri giochi sportivi - continua Giacomello - essendo basati su licenze come quella del campionato italiano di Basket, beneficiano di un periodo di visibilità mediamente lungo che varia tra i 4 e 5 mesi, anche grazie ad attività che organizziamo col mondo del basket. I prodotti riescono a vendere molto bene rispetto alla media". Paolo aggiunge che solitamente si cerca di allocare un 10% del costo di copertina come contributo marketing, gestito di solito sia dal publisher che dal distributore: "Facciamo comunicazione massiccia per il Day One poiché il picco delle vendite si registra proprio a ridosso del primo mese di pubblicazione del prodotto". Per le aziende con maggiori risorse uno degli obiettivi è l'evoluzione. Durante il suo intervento **Stefano Rigoldi**, Senior Brand Manager di Ubisoft, ha comunicato che la strategia dell'azienda francese è quella di diventare una Multimedia Entertainment Company: "Evolversi ed espandersi non tenendo conto unicamente del videogioco, ma declinare i contenuti su diversi media". Non a caso Ubisoft ha acquisito Hybride Technologies, società "creativa" che lavora da anni nel mondo del cinema. L'intento è fornire agli utenti un'esperienza di intrattenimento digitale a 360 gradi, più ampia e coinvolgente. "In futuro l'utente videoludico si troverà coinvolto in un mondo molto più grande, più attraente e complesso nel quale tutti gli aspetti di uno stesso concetto saranno proposti sui diversi media disponibili sul mercato", dice Rigoldi. La svolta per Ubisoft è stata Assassin's Creed 2. Il brand è stato supportato da una campagna pubblicitaria molto articolata, partita con oltre 6 mesi di anticipo sulla data di uscita, coinvolgendo sia il web che i media tradizionali. Per il lancio del gioco sono state organizzate una serie di iniziative speciali tra le quali presentazioni, fan day, fiere, concorsi, oltre alla classica pianificazione pubblicitaria televisiva". AC2, inoltre, non è soltanto un videogioco. Ubisoft, infatti, ha prodotto Assassin's Creed Lineage, una serie di 3 cortometraggi realizzati con attori reali e l'ausilio della computer graphic. "I filmati svolgono la funzione di antefatto alle vicende narrate nel gioco e contengono forti legami con la versione videoludica, si pensi ai costumi, ai volti degli attori e alle ambientazioni", conclude Rigoldi.

TGM MAIL

A cura di: Massimo Svanoni xam@sprea.it e Raffaele Sogni raffo@sprea.it

PROSOPOPEA - 1 FEBBRAIO 2010

[Cicciottella]

Sulla casella della TGM Mail arrivano abitualmente tre tipi di mail. Ci sono gli istituti bancari che hanno perduto qualche cosa e anelano ardentemente i miei dati per verificare (brava gente, voglio bene anche a loro). Ci sono le [stra]figliole di ogni genia e specie, tutte invariabilmente innamorate di me e convinte che io sia il loro domani (sarà il mio charme; sarà la mia recente foto cum parrucca bionda). E poi ci sono le vostre.
Questo mese è stato uno di quelli con la cinghia tirata, un po' perché io ho un carattere romantico, tendo spesso a sforare e con il numero scorso credo di aver ampiamente battuto qualche record. Un po' perché io ho un carattere romantico, a questa rubrica ci tengo e questo mese sto provando a rispettare il tabellino delle consegne fresco fresco al millimetro. Quindi, come potete ben leggere dalla data in sovraimpressione, consegno a due settimane/neanche dalla consegna precedente, con un piccolo carico di letterine.
Ragion per la quale, sempre questo mese, mi è venuta una gran voglia di parlare e di rispondere, non solo punto per punto, ma con gran uso di retorica e argomentazione come raramente ho fatto (e in particolar modo la volta scorsa, in fase di post collasso; ma questa ve la risparmio, va). Insomma, questa prosopopea cicciottella ma anche un po' vuotella sta qui a dimostrare che, anche se ho raggiunto la mia età e a stare qui a scrivere dopo una certa ora inizia a farmi male la schiena, sono ancora capace di imbastire su un discorso senza dire praticamente nulla.
Con ciò e con tutta la mia benevolenza, vi auguro la miglior lettura e vado a nascondermi dietro a un muro, un palo o anche un dito, perché avete tutto il diritto di iniziare a scagliarmi contro quello che avete per mano. Preferirei scatole di vecchi giochi, magari ripiene, se proprio dovete scegliere.

Massimo Svanoni

A CHI LO SPEDISCO? DAI, CHE È FACILE!

MULTIGIUOCO
Elvin è grosso anche se fuori nevica. E provate a contestare questa cosa. Lo trovate su fragzone@sprea.it.

TGM BAZAR
http://forumtgmonline.futuregamer.it/forumdisplay.php?f=263. Che ci crediate o no, mi faccio lo sbattone di cliccare ogni volta e verificare che sia in piedi, prima di segnalarvelo. E ce la fa.

TGM MAIL
Dopo la tragica stesura del numero scorso (non vi dico; fidatevi), sono chiamato a nuove vette di puntualità; pertanto lo spaziotempo utile per il giungere delle vostre si è paurosamente infeltrito. Ma non temete. E perseguite. Su xam@sprea.it con oggetto [TGM Mail].

RAFFOSENTIQUA
Il Raffo ho rischiato di trovarmelo a fianco ieri sera al cinema, ma lui non lo sa. Non diteglielo - raffosentiqua@sprea.it.

CHI NON SI RICORDA CAPITAN MAZZA DA BASEBALL?

Ciao Xam.
Sono ormai quattro anni che leggo TGM e, ogni volta che acquisto un numero nuovo, le prime pagine che leggo sono quella di Adso e l'editoriale.
Premettendo che con molti (moltissimi) editoriali sono stato pienamente d'accordo, l'ultimo pubblicato dal ToSo mi ha lasciato basito.
Io sono un fan di Fallout (inteso come l'intera serie): ho giocato a tutte e tre gli episodi e ho anche su pc "la bibbia di Fallout". In questo mare magnum di domande, spiegazioni, suggerimenti e chiarimenti sull'universo post apocalittico, mi è saltata all'occhio una risposta a una domanda che spiegava come in Fallout l'obiettivo degli sviluppatori sia stato quello di far vivere ai giocatori un mondo completo.
Ricollegandomi all'editoriale "incriminato" io voglio chiedere a te e al ToSo: è più importante la trama o l'universo del videogioco?
Ti pongo alcuni esempi: in Max Payne 2, che reputo il migliore gioco che abbia mai visto, la trama è ottima, se non perfetta, ma è tutto quello che c'è attorno che crea un'atmosfera da urlo (chi non si ricorda Capitan Mazza da Baseball? e Milord e Milady? Io mi ricordo ancora gli spot televisivi nel gioco); GTA SA io l'ho finito al 100% e quello che più mi piaceva era andare in luoghi semisconosciuti (dove non c'erano punti di interesse) per vedere solo cosa c'era. Poi non trovavo niente e mitragliavo passanti così per sport, ma devo dire che era divertente cercare di capire anche tutte le sfaccettature che con la trama principale non c'entravano niente, ma aiutavano a immergersi nel mondo di gioco.
Personalmente credo che i videogiochi siano la porta per mondo immaginario, dove non devi lavorare 8 ore al giorno, oppure dove anche senza sapere un acca di calcio giochi nel Manchester City con uno stipendio faraonico; la bravura di chi crea questo mondo immaginario sta nel renderlo credibile (con la grafica, oppure con il level design) e comprensibile (cercando di far capire al giocatore il background di tutta la trama).
Vi saluto con affetto e spero che continuiate a fare giornalismo sempre così, perché un buon giornalista deve anche saper far discutere.

Matteo Vago

PS: ma è una mia idea o sulla copertina solo carta del numero 256 la ragazza ha una faccia leggermente inebetita?

RICOLLEGANDOMI ALL'EDITORIALE "INCRIMINATO" IO VOGLIO CHIEDERE A TE E AL TOSO: È PIÙ IMPORTANTE LA TRAMA O L'UNIVERSO DEL VIDEOGIOCO?
MATTEO VAGO

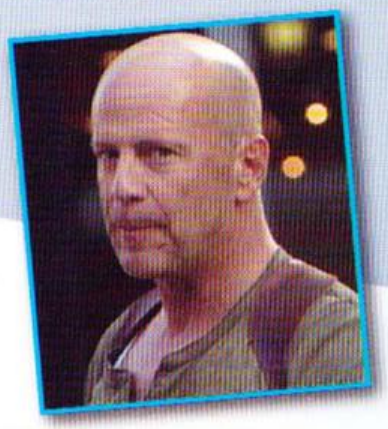
Io credo che dipenda dal gioco. O meglio, dal tipo di gioco. Il gusto che hai provato tu con GTA SA è lo stesso che ho provato io con il IV. La trama è stata un po' pretesto; la protagonista reale è la città. Nel modo in cui è costruita (riprodotta) e nel modo in cui è messa in vita e resa credibile. Ti trovi perso in un contesto in cui cenni di trama ti danno un paio di punti di riferimento, poi sta a te procedere, nel gioco dell'esplorazione. Sta a te cogliere il dettaglio o la prospettiva e innamorartene. Se si crea questa alchimia, il gioco diviene automaticamente senza voto, perché trascende in esperienza. Il che mi è accaduto, appunto, con GTA. Probabilmente è proprio il con-

TUTTO NASCE DAL VOSTRO EDITORIALE DEL NUMERO DI NATALE, IN CUI COME REDAZIONE ESPRIMEVATE LA VOSTRA PIÙ CHE GIUSTA OPINIONE SUL FATTO DI CONTINUARE A FARE RECENSIONI ANZICHÉ PREOCCUPARVI DI ALLEGARE GIOCHI ALLA RIVISTA
MAURO CAVINATO

cetto di free-roaming a prestarsi a questo genere di sensazione (e probabilmente, in qualche modo, tutto dipende dalla qualità del gioco). Però non credo sia una regola assoluta. E non penso che possa bastare a consegnare agli aspetti "di circostanza" la palma di maggior rilievo. Altre volte il focus va proprio alla trama, alle parole. Al colpo di scena che ti spiazza. Dopo aver scritto questa cosa, mi sono fermato e ho provato a tracciare un fil rouge delle mie esperienze ludiche più significative. Non ne trovavo che si conciliassero con l'ultima affermazione. Allora, tra il perplesso e il pensieroso, mi sono trasferito in sala e ho messo su MGS4. Caspita, MGS4, eccolo qui. Eccola qui tutta l'importanza della trama, intesa nella sua accezione più estesa, all'interno del linguaggio ludico. Eccola qui. Solo che gli MGS sono proprio una categoria a parte e forse non è neppure il caso di portarli a esempio in una discussione.
Facciamo che lascio l'argomento aperto; intervenite a fiume e raccontatemi ampiamente la vostra.

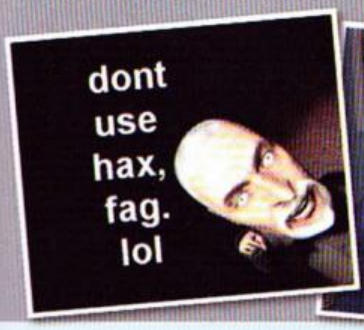
DIE HARD

Ciao Xam, faccio parte di quella moltitudine di appassionati che vi segue da così tanto tempo da non permettersi nemmeno di dirlo... uno di quelli che gioca ancora con i "giochini" nonostante la famiglia che si allarga, tanto per rendere un'idea.
Se mi è venuta voglia di scrivere è solo per far notare un paio di incongruenze che, duole dirlo, mi stanno un po' amareggiando.
Tutto nasce dal vostro editoriale del numero di Natale, in cui come redazione esprimevate la vostra più che giusta opinione sul fatto di continuare a fare recensioni anziché preoccuparvi di allegare giochi alla rivista.
Benissimo, più che lecito.
Visto che la rivista mi piace la comprerò lo stesso in versione solo cartacea, come indicato in copertina, dacché la versione con solo il Silver DVD, tutto sommato, non mi interessa (non ho tempo a volte di giocare ai giochi che acquisto, non ne ho di certo da perdere per installare demo).
Questo il mio pensiero.
Così mi reco dalla mia edicolante di fiducia nonché amica e le chiedo di procurarmi la versione solo cartacea.
No problem... passano le settimane e mi dice che il distributore le ha risposto che la versione cartacea non c'è. Lei, gentilissima, mi suggerisce di abbonarmi.
Acquisto il numero di gennaio con il Silver DVD. Cerco nella pagina



GMOD IDIOT BOX

Niente male. Niente male davvero. Ok, si tratta di roba old. Ma casomai ve lo foste persi (come me)... Andate sul tubetto, scriveteci il titolo di questo box e troverete una serie di 7 (l'ottavo è troppo "nano" per contarlo) machinima demenzial-splatter pieni di citazioni che partono da I Griffin e arrivano al tormentone Wasssuuuup!, passando per tutti gli intermedi. Di questo ringrazierei sentitamente la Bo Schitt Production e Lorenzo Giuseppone che ce l'ha ricordato.



AVVERTENZE D'USO

Quando tutta la banfa se ne è andata con la Prosopopea viene anche un po' difficile pensare a qualcosa da infilare dentro questo box qui. Che poi io inizialmente l'avevo pensato come un trafiletto, come una cosa che avrebbe dovuto farsi quasi i fatti suoi a bordo pagina, attirando giusto l'occhio più curioso. Invece. Invece mi tocca apprendere che quel vecchio mandrillone del Duspa lo legge con gusto e pure durante uno dei momenti topici della giornata. Inutile che vi dica quale sia. Intanto ne approfitto per salutarlo, che così gli esce anche meglio.

CAPITAN MAZZA DA BASEBALL

Max Payne ve lo ricordate, se lo avete giocato. Quindi diciamo che questa foto formato francobollo che ho recuperato potrebbe anche bastarvi per capire chi sia questo mattacchione. Se no amen.

DIE HARD

A chi viene in mente un uomo in canotta verde/biancaccia (a seconda della scena), a chi un argomento di dura digestione.

FALLOUT (LA BIBBIA DI)

Documento segretissimo scritto dal buon Avellone circa gli accadimenti altrettanto segretissimi occorsi in quel dell'universo di Fallout. Eh, ok, la pianto di fare il pirla: lo trovate facile in rete.

GAMER

Hardcore, BB, Pro, Casual, chi più ne ha più ne metta. Ma poi, come suggerisce il caro Elias, chissenefutt'? Sì, lo so che ve l'ho menata su per un po' anche io, lo so.

GTA SA

Giuoco che ha molto a che fare con l'ultimo termine di questa fichissima rassegna. E che oltretutto è free-roaming (da non confondersi con free e basta).

ROI

Oddio, un'altra parolaccia.

SILVER DVD

Un tempo orpello agognato dalla gran parte della lettoranza, oggi precipitato negli inferi del mero accessorio da scagliare nelle peggio destinazioni. Guardate: se riuscite a farlo volare tipo frisbee all'interno di un'auto con i vetri aperti come in quella pubblicità lì e mi inviate il filmato, vi pubblico la strisciata fotografica.

WASSSUUUUUUP!

Se non ricordate questo tormentone molto geek non vi parlo più.

XAM BIONDICCIO

Non che non lo sia già stato (per la precisione maculato, se vogliamo), ma quando uno lo ridiventa, anche se per poco, anche se per una faccenda di goliardia figlia di un regalo a un amico, allora sì che c'è da preoccuparsi. Cià, dai, questa foto ve la regalo per i momenti in cui non riuscite a ridere.

YO!

Tipica esclamazione ggggiovane in particolar modo legata all'universo rap. Se ripetuta diventa tutt'altro, ma in quel caso dovete chiedere ad Adso che è molto più meglio informato di me.

YO!

È il mese dei Machinima, questo. Ed è proprio il mese in cui vorrei che queste pagine emettessero suoni; giusto per farvi sentire questo rap (tutt'altro che il mio genere musicale preferito, per inciso), un po' vagamente fuori di testa. Si tratta del Left 4 Dead Rap. Fosse l'unico. Sul tubetto ce ne sono a garganella. Se vi piglia un attimo la scimmia dei Machinima, avete di che sbizzarrirvi.

degli abbonamenti e scopro che ci si può abbonare alla sola versione Silver DVD.
Quindi, la versione cartacea esiste? È distribuita? In tutta sincerità 3 euro in più per un DVD che purtroppo finisce nell'immondizia assieme alla confezione preferirei non spenderli (esiste e come, se l'edicolante o il distributore dicono il contrario evidentemente c'è qualcosa che non va. ndTMB).
La seconda incongruenza che ho notato e per la quale vorrei una risposta è la seguente: se è vero che non volete più vendere videogiochi assieme alla rivista, allora perché dedicate 2 pagine di pubblicità a Games Outlet, regalandoci il 10% di sconto? Non state comunque vendendo videogiochi facendo accordi con un negozio di Milano?
Cosa cambia in fondo tra il dare un gioco anche vecchio, allegato ad una rivista e il regalare sconti a chi acquista in un determinato negozio? A me viene il dubbio che la scelta di smettere di allegare giochi sia stata anche dettata da questo accordo... spero non sia così.
Con la massima stima.

Mauro Cavinato

La questione non si è mica chiusa. Lo sapevo bene. E questa qui è di quelle dure a morire; la cosa vi ha indubbiamente scosso, come è giusto che sia. Ed è altrettanto giusto che noi si stia qui con una mano davanti, una dietro e l'altra sul cuore a se non rassicurarvi quanto meno rispondervi con tutta la sincerità che abbiamo sempre usato. Quindi, inutile girarci in giro: dietro a questo genere di decisioni c'è sempre una storia di conti. Magari ci sono conti che non tornano, altri che vanno nella direzione sbagliata. Chi sta nella stanza dei bottoni può usare l'accetta e mozzare in modo sanguinolento, oppure può mozzicare qui e là, provando a regolare, provando ad aggiustare, giocando con un complicato meccanismo di pesi, bilance e ingranaggi in cui il risultato delle sue azioni si vede solo con un certo ritardo e a una certa distanza.
In mezzo a tutto questo ci sono storie di persone, alcune coinvolte in pieno, altre osservanti il mondo da un oblò; persone che ci provano, che vanno avanti a provarci e che continuano a mettercela tutta. Persone e meccanismi.
Mi viene quasi in mente Tempi moderni di Chaplin (e l'infinita poesia che riusciva a mettere nelle sue visioni, ma questo è un altro discorso).
Io non ti so dire perché le pagine di Games Outlet sono ancora lì e il gioco allegato invece no (in ogni caso si tratta di due iniziative completamente differenti. ndTMB). Ma posso bene immaginare che le pagine di Games Outlet, assieme a quelle degli altri sponsor e assieme, naturalmente, alla vostra scelta, ci consentano di andare avanti. Se il prezzo che occorre pagare per continuare a fare quello in cui crediamo è il gioco allegato, bene, lo paghiamo. Ce ne dispiace, ma lo paghiamo. E questo senza necessità di sotterfugi o malizie. Credimi, ci teniamo ;).

CASUAL GAMER, PRO GAMER, BB GAMER ETC. CHE BISOGNO C'È? ETICHETTARE UN MONDO GIÀ ETICHETTATO. IO MI SENTO GAMER (GRAZIE VILLA) E BASTA. ETICHETTARE NON È FORSE UN MODO DI STANDARDIZZARE LE MASSE? NE SENTIAMO PROPRIO IL BISOGNO?
LORENZO ELIAS GIUSEPPONE -G-MAN

POUT POURRI

Con il numero di gennaio alla mano, ho sentito il bisogno di parlare di videogiochi e idee con qualcuno che ne capisse più di me. La mia mente di diciassettenne ha una marea di domande e dubbi per la testa, quindi ti chiedo scusa per i salti di palo in frasca che farò (e, considerando la lunghezza massima delle missive, ti chiedo scusa se la dovessi sforare).
Tanto per darti un'idea del mio essere videogiocatore, considero Half-Life 2 IL videogioco per eccellenza, ma ti confesso che non mi dispiacciono neanche giochi come quelli su Fatalbook (da "Adso" di Adso). Ora, leggendo la tua prosopopea del 17 dicembre, mi salta all'occhio il nome di Modern Warfare 2. Ahimè, nonostante l'abbia comprato con sommo entusiasmo, il gioco in questione sta per essere messo da parte.
Mi sono varie volte chiesto il motivo di questa mia decisione. Sarà perché non ci si può più chinare a destra o a sinistra? No, è qualcos'altro. Sarà perché le armi occupano metà schermo? Naaa, si può risolvere. Il fatto è che Activision (infinita saggezza) ha distrutto il mondo del multiplayer online competitivo togliendo i server dedicati. E perciò io e il mio (piccolo) clan di amici non possiamo giocare su server crackati (dovuto al fatto che i miei amici non hanno possibilità di comprare un gioco al mese e allo stesso tempo svecchiare i loro pc).
Oltre a questa motivazione (criticabile, lo so)(e beh... ndTMB) ce n'è un' altra secondo me più grave: sparisce tutto quel sottobosco di server italiani con relativa gente da conoscere e skill da apprendere e tutto ciò che ne consegue (in primis amicizie e rivalità). Sempre dalla TGM Mail di gennaio leggo poi l'affermazione di Alberto Suella, secondo cui un gioco non può costare 60 euro anche se tripla A. Qui mi permetto di fare una piccola critica. Secondo me il Sig. Suella non capisce il lavoro enorme che sta dietro un gioco. È come dire che un chicco di grano abbia lo stesso valore del pane; insomma, Suella sembra essere ritornato alla fisiocrazia (sono fresco di studio della storia) la cui dottrina economica non vedeva il costo del lavoro. Non capisco poi la voglia di suddividere i videogiocatori in fasce con etichetta. Casual Gamer, Pro Gamer, BB Gamer etc. Che bisogno c'è? Etichettare un mondo già etichettato. Io mi sento Gamer (grazie Villa) e basta. Etichettare non è forse un modo di standardizzare le masse? Ne sentiamo proprio il bisogno?
Ecco mi sono sfogato. Ora se non ti dispiace vorrei chiederti un piccolissimo favore: potresti proporre di fare uno speciale MODification sul Garry's Mod (tipo, che ne so, un tutorial, link per ADDon più usati e utili etc.)?
Un saluto da un Vostro ammiratore

Lorenzo Elias Giuseppone -G-Man-

PS: hai mai visto gli episodi del Gmod Idiot Box (sul tubo)?

La prima cosa al volo, poi inizio: via, che bisogno c'è di dare del "signore" ad Alberto? Siamo qui a chiacchierare, diamoci del tu, ti pare? ;)
Ne hai buttate lì un po' e mi tocca andare per ordine. Non commento la questione dei server crackati, perché sai bene cosa ti direi e, del resto, contrasta persino con le tue considerazioni successive. È anche per questo che gli "Activision men" hanno preso la decisione di tagliare le gambe al famoso sottobosco. I numeri, apparentemente, danno loro ragione (anche se qui entrano poi una valanga tale di altre considerazioni, che evito).
E i numeri, tra l'altro, sono l'unica cosa che viene tenuta in considerazione quando viene stabilito il prezzo di un gioco. Non è questione di valore del lavoro. È questione di ROI. La domanda semplice e pura è: qual è la cifra che ci consente di ottenere il margine maggiore? Le analisi del caso hanno portato a quelle attuali e io manco lontanamente mi sogno di smentirne l'efficacia. Casomai mi limito ad acquistare usato, ma questo ve l'ho già detto.
E poi... e poi... (quanti spunti, Lorenzo: bella te!) il bisogno di definizione, di etichetta. Mi ci sono messo anche io e pure di buzzo buono. Per volontà di capire, non tanto per standardizzare (lo so anche io che ciascun uomo è un mondo o un'isola, come sussurra qualcun altro). Ora non me ne frega più mica tanto. Ma, ti dirò, a 35 anni abbondanti sono arrivato ad ammettere che la fissità delle mie convinzioni è qualcosa che non esiste e non è mai esistita.

AU REVOIR

Posta ciarliera, questa. Sì sì, questa sera mi sono sentito proprio ciarliero. E, sapete, è anche un periodo in cui mi sta tornando, golosa e rabbiosa, la voglia di scrivere. Sia mai che riesca a buttar giù qualcosa di decente in un tempo altrettanto decente, senza lasciarla lì a morire di vecchiaia prima ancora che sia nata. A proposito, Mirko, ti devo far leggere una cosa (Ussignur. NdTMB). Segnatelo, che quando sarà il momento, te la passerò.

RAFFO SENTI QUA!

Eccoci qua con un nuovo episodio del mirabolante Raffo Senti Qua, che questo mese a quanto pare sancisce definitivamente l'esistenza dei cuccioli di piccione; personalmente continuo a reputarli degli esseri ributtanti che nascono già adulti, ma il minimo di onestà intellettuale che posseggo, mi porta a pubblicare la mail di Fabio, correlata tra l'altro da una corposa documentazione fotografica (di cui pubblico solo le due foto più significative). In ogni modo, chi possedesse prove che confutano la versione di Fabio, è il benvenuto in questa rubrica.
Inviate i vostri deliri a raffosentiqua@sprea.it
La barza che fa ridere solo me e il falabella.
Cosa fanno cento ciccione in una spiaggia?
- Le trippe da sbarco...

Raffo

CUCCIOLI DI PICCIONE

Caro Raffo,
Senti qua, anzi, vedi qua!
A seguito della lettura del tuo angolo sul numero di gennaio, ho deciso di mandarti le prove dell'esistenza dei cuccioli di piccione, i famigerati "piccioncini". So che non è bello distruggere le credenze altrui e infatti mi dispiace... Anzi no, non è vero, da quando ho detto a mio nipote che Babbo Natale non esiste, ho scoperto che un po' ci godo in queste cose.
In tutti i casi ti allego le PROVE dell'esistenza di questi cuccioli. Come faccio ad averle? Semplice, le uova erano sul balcone della mia ragazza e non abbiamo fatto in tempo a farci una bella fritt... ehm... volevo dire che attendevamo fiduciosi che si schiudessero per immortalare l'evento.
Come vedi quando nascono i piccioni sono gialli... Nascono travestiti da pulcini, ecco perché non se ne vede nessuno!!
Suppongo che con il tempo tale mimetizzazione vada a perdersi... oppure si insozzano talmente tanto da diventare grigi già dopo una settimana in maniera permanente.
È inutile chiedersi se le foto siano state ritoccate, sono originali al 100%, senza contare che tutti sanno che è assolutamente inutile ritoccare una foto che non contiene tette o natiche.
E ora scusami, ma devo andare a fotografare il gatto con sopra la tartina imburrata prima che cada dal balcone.
Ciao,

Fabio "Metal DP"

Ti odio.

LICIA NON È SOLO UN DEODORANTE

Procace Raffo, l'altro giorno guardando Matricole & Meteore su Italia 1 ho assistito a una perfomance musicale di Cristina d'Avena (che è uguale a come la ricordavo... e sono passati almeno 15 anni) che cantava Kiss Me Licia affiancata da alcune scene della sigla originale. Allora mi è venuto in mente di contattarti, tu che tutto sai e tutto vedi: come mai Licia nella sigla aveva i capelli biondi mentre negli episodi erano marroni? Anzi a ben guardare era proprio un'altra ragazza... esigo una spiegazione, a ben pensarci sono parecchi anni che inconsciamente questa cosa mi turba.

Samu

Caro Samu, devo ammettere che questa domanda ha sempre afflitto anche me, ho provato a fare qualche ricerca nell'Internet, ma senza risultati. Giro dunque la richiesta ai nostri affezionati e attenti lettori, auspicando che tra loro ci sia qualcuno in grado di dare risposta a questa annosa questione.

LE RAGAZZE DEL SITO ACCANTO

Riservato (come un tavolo? NdRaffo) Raffo, ti scrivo perché ho scoperto che un sacco di ragazze bellissime abitano nella mia zona. Io abito in un paesino piuttosto piccolo vicino a Caserta, beh, tutte le volte che vado su certi siti (eh, ho capito ben io quali siti. NdRaffo), saltano fuori dei messaggi che mi notificano che nella mia zona c'è una splendida ragazza che mi vorrebbe conoscere! Io ovviamente ho sempre cliccato sull'annuncio, perché mi sembrava una buona idea intraprendere una relazione a scopo riproduttivo con delle sventole come quelle, però sono sempre finito su altri siti che mi segnalavano altre ragazze. Insomma a oggi non sono ancora riuscito a contattarne nessuna, però so di per certo che almeno un centinaio di ragazze stragnocche abitano nella mia zona. Come posso fare per contattarle?

James Pro

Caro James, prima di tutto va chiarito che le ragazze nell'Internet non esistono, e se esistono è facile che siano delle megattere spiaggiate. La regola da tenere sempre a mente è: una femmina dall'aspetto accettabile è in grado nel giro di 2 minuti netti di trovare un maschio disposto ad andare con lei, in qualsiasi ora e luogo. Quindi perché mai dovrebbe cercare carne fresca sull'Intertron a meno di non essere un mostro a sei zampe o semplicemente un maschio che vuol prendere in giro un suo simile ugualmente sfigato? Ci sono comunque delle eccezioni ed è giusto che i milioni di maschietti allupati abbiano qualcosa in cui sperare, quindi non darti per vinto, clicca pure su tutti i banner che mostrano annunci di avvenenti donzelle, mal che vada finirai su un sito sporcaccione... insomma in entrambi i casi vinci.

LA LETTERA SCELTA A CASO DEL MESE

(Questa lettera è scelta a caso tra tutte quelle pervenute, non ha risposta perché le lettere scelte a caso potrebbero non prevederla, quindi non la do mai e bon. NdRaffo)
Malleabile Raffo, ho letto (ma forse visto e sentito, chi può se lo ricorda) che hai intenzione di comprare un mini cavallo. Beh, mi sembra un'idea a dir poco straordinaria e vorrei sapere come fare per seguire il tuo illuminante esempio. In cambio ti farò omaggio delle mia preziosa collezione di gomme da masticare, alcune delle quali ancora da mangiare.
Con stima e affetto.

Lorenzo R.

Pagina mancante

ADSO

Adso da Melk è uno dei fondatori di NGI, si è occupato dell'organizzazione di eventi legati al gaming quali World Cyber Games, NGI Lan e Smau ILP. Attualmente spera che per prepararsi a quello che lo attende siano sufficenti intense sessioni di Sim Baby.

A cura di: Adso adso@sprea.it

FETICISMO

Reduce da un trasloco di proporzioni titaniche, mi sono ritrovato in casa una pletora di scatoloni ricolmi di oldume fatto di tecnologia vetusta e videogiochi datati, che non butto via che "mi dispiace". Cosa farci?

Non essendo sicuro dell'uso improprio del termine "feticismo", utilizzato per il titolo di questo mese, mi sono rivolto nientemeno che al "mai più snello" per un consulto (sono stato promosso dal "non più snello" a "mai più snello". Come adoro bruciare le tappe. ndToSo). È stata la prima volta che l'ho fatto e ne ho tratto una sorta di strano piacere, che, in tutta onestà, non saprei descrivere. Come mai la cosa mi rende più sereno? Forse perché gli sto cominciando a riconoscere un ruolo di "capo" redattore (di già?!? ndToSo), forse perché per la primissima volta gli sto anticipando quello che sto per scrivere chiedendogli un parere e non si è perpetrato il solito rito "ricevi all'ultimo istante il pezzo e, visto il ritardo, lo pubblichi così... cotto e mangiato"?

Ma basta con 'sta storia che avevo anche promesso di limitare al massimo la fuffa da introduzione all'argomento del mese, giusto per buttare lì due caratteri in più, che con i quasi 9.000 del mese scorso posso finalmente trovare una pace dei sensi almeno da questo punto di vista, e torniamo a bombolone (no, ToSo, non mi burlo di te tranquillo)(anche perché ci separano diversi cerchi infernali. ndToSo) in topic.

Tempo fa mi bullavo con gli amici di aver smesso di essere feticista.

Ocio che non parlo della definizione stretta del termine, che potrebbe trarre in inganno; non intendo parlare di deviazioni sessuali, di adorazione del piede, di sessioni pubbliche o private "en travesti" memori del Ligabue originale (il pittore), o di fanatismo sfegatato verso cose o persone (detto "fanboysmo" da noi techno gamer incalliti), ma di quella tendenza ad accumulare una serie di oggetti tecnologici o meno dai quali non riusciamo mai a disfarci adducendo una delle seguenti motivazioni

1. Mi dispiace buttarlo
2. Non si sa mai che vien sempre utile
3. Li tengo per ricordo

Qualche anno fa, ad esempio, ero uso accumulare i pacchetti di fiammiferi a disposizione dei clienti di ristoranti e alberghi "di prima categoria" che visitavo girando il mondo grazie alla mia notoria fama di Vate del Netgaming italico. Li prendevo e li portavo a casa per abbandonarli in un apposito vassoio che tenevo su un tavolino del caffè davanti alla TV. Mi sembrava un modo carino per ricordare i posti che avevo visitato e, perché no, di sboroneggiare con gli eventuali ospiti sulla mia permanenza di una settimana tutta pagata al Mariott di San Francisco o in quel ristorante che serve solo aragoste nel centro di Seoul (caro il mio bel Carlo "Death Dealer" Barone, ti ricordi che sberla di conto?). Un giorno però mi si scarica la pila dell'accendigas della mia stufa mentre stavo per mettermi su un caffè ristoratore. Cerco in casa una batteria carica e ovviamente non la trovo, sennonché il mio sguardo sfiora la suddetta pila di fiammiferi. Mi avvicino e ne pesco uno a caso: una Steak House a Salt Lake City. Bof, manco mi ricordo più. Che posto era? A parte il fatto che probabilmente vi avrò consumato una sana T-Bone con Backed Potatoes, non riesco a richiamare alla memoria quasi nulla. Stacco un fiammifero dal pacchettino di cartone e lo uso, e che diamine. Allora comincio a pensare che "chissene", che non mi importa più un tubo e via via, nel giro di qualche mese e complice il fatto che non mi sono mai ricordato di comprare quella razzo di batteria, consumo tutti quegli inutili orpelli solforosi e riempio il vuoto tristemente lasciato con dei gustosi cioccolatini.

Da quel momento mi sono deciso ad abbandonare ogni forma di stupido attaccamento a oggetti, ricordi e feticci. Vecchi oggetti, vecchie suppellettili, ma anche vecchi cellulari e apparati tecnologici in generale prendevano la via del bidone della spazzatura. Una sana ed ecologica abitudine che ingenera più spazio in casa, meno polvere e, in generale, meno Entropia nell'Universo Tutto. Ovviamente, come ogni buon proposito preso da un nato pigro, si comincia bene, si predica e si razzola malissimo e, con il tempo, l'accumulo è ricominciato.

E fin qui stiamo ancora navigando nella Santa Divagazione dei Razzi Miei, mi si dirà. Cosa c'entra tutto ciò con un ventennale magazine che tratta di videogiochi per PC e di tecnologia correlata? 'Spetta che ci arrivo neh; mi si lasci respirare.

Nelle settimana passata ho traslocato dal mio appartamento/garçonnière/pied-à-terre/scannatoio che usavo quando ero un giovane e aitante single e che ha ospitato per un par d'anni la mia neonata famiglia in una nuova casa decisamente più spaziosa e degna di accogliere moglie, figlia ed eventuale futura altra prole.

"Anche qui la solita forchettatina di volatili tuoi, caro Adso. Nevvero?".

Mamma mia datemi ossigeno, che mo' spiego! Traslocato, dicevamo; e un trasloco che ho preso decisamente sottogamba pur essendo il quinto nella mia quarantennale vita. Avevo sottovalutato tutta una serie di aspetti, tipo il fatto di possedere praticamente 1/20 degli oggetti (scarpe, vestiti, orpelli in generale) di quelli che può accumulare una donna e, non ultimo, il fatto che già mia figlia possiede (o quantomeno le sono dedicate) molte più cose di me.

Finito il TITANICO trasbordo mi ritrovo a sistemare quegli scatolini colmi di vecchiume tecnologico: vecchie MoBo, schede video, una vetustissima Sound Blaster Live!, cavi di qualunque foggia, cellulari grandi come mattoni e una pletora indicibile di scatole (molte delle quali non ancora in DVD Box) di vecchissimi videogiochi.

Li guardo proprio ora, in questo momento, ordinatamente disposti sugli scaffali che ho messo nello studio. Stanno lì a guardami e a chiedermi "e mo'?".

E mo'? Che ci faccio? Occupano quattro interi scaffali e, diciamocela tutta, non credo li installerò mai più.

So che ora una falange armata di collezionisti e/o nostalgici griderà allo scandalo ma...

Beh, parliamoci chiaro: molti di questi manco li ho mai comprati (lo so, lo so... è uno scandalo) essendomi stati regalati alla presentazione dal Publisher/Distributore di turno. Che li tengo a fare?

Capisco il non disfarsi (MAI!) della Metal Box di Quake III Arena o di altre chicche. Ma di tutta la saga di Rayman o di altri che non ho nemmanco mai installato?

"È un peccato però", penso. A qualcuno questi giochi qui (anche se magari antichi) potrebbero piacere; ma a chi? E come mettermi in contatto?

Non mi si dica di usare eBay, mercatini online o quant'altro eh, che è troppo "antipigro". Dovrei fare delle foto, fare degli annunci, seguirli... Che bolas! E poi per cosa? Per una manciata di euro?

Per non parlare poi del vetusto hardware: uno switch 10/100 senza alimentatore, una paio di router, non so quanti modem ADSL, vecchissime schede video o audio e via così.

Tutto in discarica? Peccato, è roba che tutto sommato funziona.

Ne parlo con il mio amico Macbeth che, venutomi a trovare nella nuova dimora, nota appunto questo accumulo di sorpassato ciarpame e mi suggerisce un'idea: quando lui ha avuto lo stesso problema ha messo il tutto in una serie di scatole aperte che ha abbandonato in strada, appena fuori l'ingresso di casa. Ecco, per quanto riguarda i vecchi videogiochi ad esempio, il tutto è sparito nel giro di venti minuti! Al mio stupirmi lui mi sbeffeggia dicendomi che la cosa è pratica comune in parecchi paesi nel resto d'Europa. Certo, lui abita in città (anche se trattasi di Varese, eh) e non certo nel paesino tranquillo e in mezzo al verde a pochi chilometri dal centro che ho scelto come mio nuovo regno ove tale pratica, quantomeno nella mia opinione, mi causerebbe solo una multa per abbandono di rifiuti. Però, cavolo, sarebbe una bella idea.

I comuni, le regioni, lo Stato o "chissoio" dovrebbero creare delle zone franche tecnologiche. È sì vero che esistono delle catene di negozi che fanno questa cosa per danaro, ma devi portargli il prodotto funzionante, in buono stato e corredato di accessori e si ricadrebbe ancora nel tunnel dell'antipigro nel quale proprio non voglio entrare.

Ma che bello sarebbero un loco ove portare alla rinfusa tutto ciò che si vuol buttare ma che ancora funziona? Un po' come gli americani e le loro Yard Sale, la pratica di organizzare dei mercatini nel giardino di casa quando ci si sta per muovere. Ma fatta meglio e, perché no, magari gratis. D'altronde, io mi libero di tanta roba vecchia a cui non do più valore e la dono a chi la ritiene dotata di pregio.

Un po' come quelle campane per la raccolta dei vestiti dismessi, voglio uno spazio felice per l'hardware e il software dismesso. Sarebbe bello.

Nel frattempo: qualcuno vuole passare da qui e ritirare tutto in blocco?

BACKSTAGE

A cura di: Ivan "Kikko" Conte, kikko@sprea.it

A BLAST FROM THE PAST

Memorie dal passato, dal presente, dal futuro.

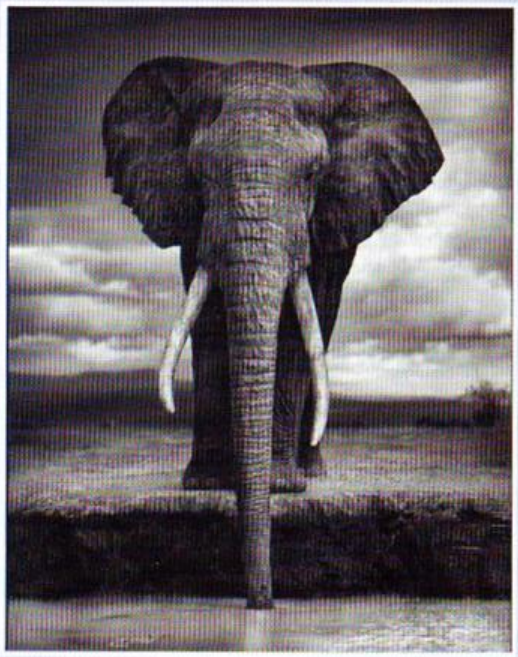
Facebook è proprio una brutta bestia. Suscita ricordi, stimola pensieri. Ti rimette in contatto con persone che non avrebbero mai più fatto parte della tua esistenza se non fosse perché tu - sì, proprio tu... incredibile, neh! - sei una memoria importante per loro. E a volte capita che qualcuno che conosci un po' di striscio butti lì delle foto che riguardano una parte importante della tua vita come, ad esempio, è TGM per il sottoscritto. Foto in cui Marco Auletta aveva i capelli, il Mao sembrava un giovinetto e Alex Rossetto non tentava ancora di emulare Bruce Willis. Foto della redazione di via Carducci che esplodeva di monitor a tubo catodico, di computer con i case orizzontali (i cosiddetti "desktop"... che porcheria di definizione!), poster improponibili e il sempiterno delirio che regnava impunito sopra le scrivanie: che poi il casino ci sia anche adesso è secondario... quello di 20 anni fa era delirio con stile, quello di oggi no.

Foto che, alla fine di tutto, mi hanno sbattuto in faccia la cruda realtà: TGM ha fatto più per me di quanto io non abbia potuto fare per lei.

Guardando quelle immagini non posso fare altro che inchinarmi di fronte alla storia della rivista che avete tra le mani. Tocca portare il massimo rispetto per le persone che ci hanno lavorato agli albori, come il buon Mirko e il Raffo (sì, Raffaele... rispetto anche per te!). Loro sono i due sopravvissuti alle rotazioni che hanno cambiato le facce di chi TGM la confeziona, anno dopo anno.

Non dimentico di essere stato lettore. Non dimentico la piacevole sofferenza di ogni mese nell'attesa che l'edicolante mi dicesse con un sorrisetto compiaciuto "è arrivata!". Non dimentico la religiosa cura con la quale sfogliavo le pagine, cannibalizzavo ogni parola e riponevo il numero sullo scaffale. Era come sentirsi parte della redazione, anche se stavi dall'altra parte della barricata.

E adesso? Adesso che su TGM ci scrivo da dodici anni e mi sono guadagnato uno spazietto come questo dove scrivere (quasi) tutto quello che mi passa per la testa, non riesco a sentire miei quegli albori come quando li vivevo da lettore. C'è come un peso sui polpastrelli che rende impervia la strada sulla tastiera. È la scure della storia che le foto di Bonaventura Di Bello (proprio lui!) hanno fatto cadere pesantemente sul ceppo dell'intimità che questo spazio dona a chi ha la fortuna di scriverci. D'altronde si chiama Backstage mica per nulla.

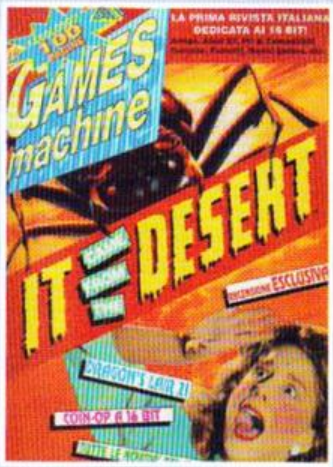


Quelle immagini raccontano una sacrosanta e innegabile verità: io non c'ero!

Io non ho "davvero" vissuto quei momenti, anche se da lettore la percezione era quella di sentirsi a casa con amici sinceri. Le facce presenti nelle foto - quelle sì! - trasudano memoria da ogni pixel. Non posso fare a meno di interrogarmi su quanto quelle persone abbiano dato a TGM rispetto a ciò che ho potuto dare io in questi anni di dedizione alla causa. Mi sento in clamoroso debito, e non so davvero da che parte iniziare per ripagare. Dubbi? Tanti.

Ho una certezza, però. Che la "passione" c'è ancora. La "voglia" c'è ancora, forte come prima, se non di più. Sono tempi difficili per l'editoria e in particolar modo per noi che facciamo parte di un settore di nicchia. Perché nonostante il videogioco sia diventato un fenomeno di massa, non è ancora entrato nella cultura della gente. Io voglio continuare dare il mio contributo a TGM, con tutte le forze, anche se non tutti i mesi mi riesce di scrivere tutto quello che vorrei. Quel filo di esperienza che ho dentro non sarà la stessa delle persone che hanno "davvero" fatto la storia della rivista, ma lo spirito che mi spinge a dare ancora e incondizionatamente tutto è sicuramente merito loro. Sì, lo so... sono un vecchio sentimentalone, ma che ci volete fare! Per me TGM è come un elefante che, sebbene con qualche piccolo acciacco, è ancora parte integrante del branco in migrazione. Un pachiderma che quando, tra tanti e tanti anni, prenderà consapevolezza della fine, si avvierà verso il cimitero con il convincimento di aver avuto il suo ruolo. E io, se mai la fine accadrà, voglio essere lì per un ultima carezza, quando la proboscide si lascerà andare morbida e gli occhi diventeranno lucidi prima di chiudersi per sempre.

Bon, via le mani dalle parti basse, ora.



Pagina mancante

Pagina mancante